4

L'ALTARE DEL SACRIFICIO



DEVER - CHALK

lupo solitario

librogame®

A Bryan Ansell, Rick Priestley e Richard Halliwell

Prima ristampa, novembre 1986
Seconda ristampa, ottobre 1987
Terza ristampa, giugno 1989
Quarta ristampa, giugno 1990

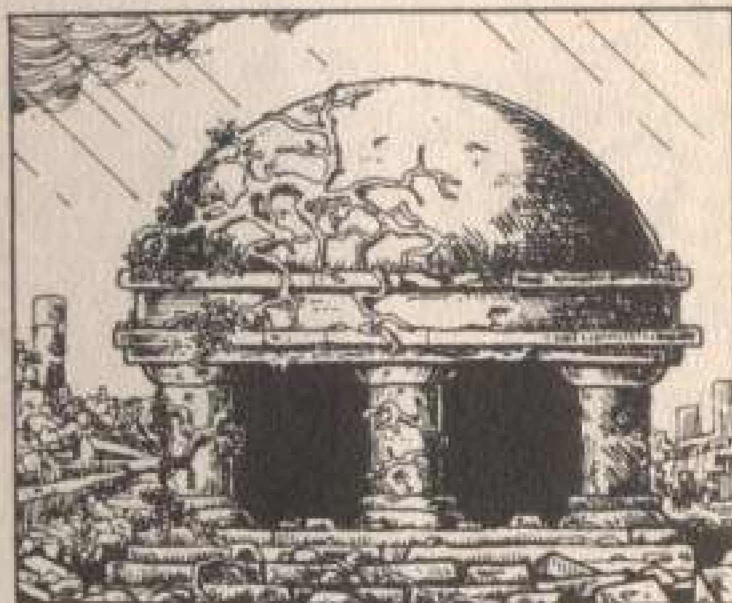
ISBN 88-7068-097-5
Titolo originale: «Lone Wolf-The Chasm of Doom».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

L'ALTARE DEL SACRIFICIO

DEVER - CHALK

tradotto da Judy Moss e Giulio Lughi





Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628



GOLFO DI DURENOR

HOLMGARD

RAGADORN

PASSO DI MOYTURA

MONTI DURNGRAG

TERRE DESOLATE

ESHNAR

TEMEL

KADAN

FORESTA DI RANDONG

RANDONG

MINIERE

ROVINE DI MAAKEN

LAGO DI MAAKEN

MONTI GHARLEN

QUARLEN

CASTORN

OASI

DESERTO

VAKAR

MONTI VAKAG

LUJAR

CLOTUNDIA

KUCHEK

SAMIZ

ISOLE LAKURI

RYME

FERUFEZAN

VASSAGONIA

LOHN

	PIANURA		PALUDE
	BRUGHIERA		DESERTO
	COLLINA		CONIFERE
	MONTAGNA		CEDUO



0 40 80 120

STENDARDO DI FERUFEZAN

SOMMERLUND MERIDIONALE

AI CONFINI DEL REGNO DI

VASSAGONIA

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMAS — NOTE

1
2
3
4
5

ARTI AGGIUNTIVE

6 Un'Arte in più se hai già portato a termine una avventura
7 Due Arti in più se hai già portato a termine due avventure
8 Tre Arti in più se hai già portato a termine tre avventure

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	— 3 RES. se non hai un Pasto qu[ando] ti viene ordinato di mangiare
4	
5	BORSA (massimo 50 *Corone*)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ — RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLA PAGINA SEGUENT[E])

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	CO[...]	



(Fai una copia del Registro prima di usarlo)

OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO (massimo 2 armi)
1
2
Se sei Maestro di Scherma in queste armi: + 2 Combattività Se combatti senza armi: − 4 Combattività

Questo diploma attesta che

____

è addestrato alle Arti Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Randong è una remota provincia che si estende nella parte meridionale di Sommerlund, stretta tra le impervie cime dei monti Durncrag e la catena dei Maaken. Le genti di queste contrade vivono da sempre del duro lavoro delle miniere, ricche di oro e gemme preziose, sotto la protezione e il governo del loro signore, il barone Vanalund.
Questa attività costituisce un'importante fonte di ricchezza per il tuo paese. A Holmgard è ormai una tradizione assistere all'arrivo del convoglio di carri che ogni mese giunge sotto forte scorta alla capitale. Ma un mese fa, improvvisamente, le comunicazioni con Randong si sono interrotte, e la carovana non è arrivata. Una compagnia di cavalleggeri della Guardia Reale, forte di un centinaio di uomini, è stata inviata sul posto per scoprire i motivi del ritardo. L'ufficiale comandante, il capitano Val, aveva l'ordine di tornare a riferire prima possibile, ma anche lui e i suoi uomini sono spariti senza lasciare traccia.
Ora il Re ha convocato te, Lupo Solitario, l'ultimo dei Cavalieri Ramas. Hai l'incarico di ritrovare il capitano Val e i suoi uomini, scoprire che fine ha fatto la carovana scomparsa e squarciare il velo di mistero che ha coperto le terre di Randong. Hai ai tuoi ordini un plotone di cinquanta Ranger, uomini usciti da un durissimo addestramento e che in sella sono capaci di far miracoli. Forse sotto la tua guida riusciranno là dove unità più numerose hanno fallito.
Mentre state ritirando l'equipaggiamento nell'Armeria Reale, vedi un corvo nero appollaiato sul davanzale di una finestra. L'animale vola via subito, ma non prima che un gelido brivido ti scenda per la spina dorsale: a Holmgard il corvo è un presagio di sventura.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella «Combattività»). Quando combatti la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza, e le Arti Ramas che avevi scelto. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramas in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario che hai portato a termine con successo.
Leggi ora attentamente la sezione EQUIPAGGIAMENTO.

LE ARTI RAMAS

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato le loro tecniche di combattimento; i loro insegnamenti, impartiti a tutti i giovani cavalieri, vanno sotto il nome di Arti Ramas. Tu hai imparato solo cinque delle Arti elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.
Quando hai scelto le tue cinque Arti, scrivile nella tabella «Arti Ramas» del tuo Registro di Guerra.

Mimetismo
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante. In campagna può nascondersi tra alberi e rocce senza essere scoperto e passare vicino al nemico senza essere visto.

In città lo rende capace di comportarsi e di parlare come uno del posto, e può aiutarlo a trovare un nascondiglio sicuro. Se scegli questa tecnica, scrivi *Mimetismo* sul tuo Registro di Guerra.

Caccia
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Tutta la zona a sud del Passo di Moytura, fino alla foresta di Randong, è una distesa arida e desolata, dove è impossibile cacciare. Però questa tecnica può essere utile lo stesso, perché consente al Ramas di muoversi agilmente e senza far rumore.

Se scegli questa tecnica scrivi *Caccia* sul tuo Registro di Guerra.

Sesto Senso
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente. Permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura.

Se scegli questa tecnica scrivi *Sesto Senso* sul tuo Registro di Guerra.

Orientamento
Con questa tecnica il Ramas è in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, di leggere i segreti delle tracce e delle impronte, e nelle zone abitate di trovare sempre la persona o l'oggetto che cerca. Se scegli questa tecnica, scrivi *Orientamento* sul tuo Registro di Guerra.

Guarigione
Questa Arte serve a recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento. Ti permette di aggiungere un punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del tuo viaggio senza essere impegnato in combattimento. Puoi usare questa capacità solo se hai già perso dei punti di Resistenza, ma ricordati che non puoi mai superare il livello di partenza.
Se scegli questa tecnica scrivi *Guarigione: un punto di Resistenza in più per ogni tappa senza combattimento,* sul tuo Registro di Guerra.

Scherma
Quando entra nel monastero, ogni allievo impara a usare perfettamente un tipo di arma. Se decidi di impiegare l'Arte della Scherma, scegli un numero al solito modo nella Tabella del Destino e vedi nell'elenco qui sotto a quale arma corrisponde. Questa sarà l'arma in cui sei maestro, e se ti capiterà di averla quando affronti un combattimento potrai aggiungere 2 punti di Combattività.



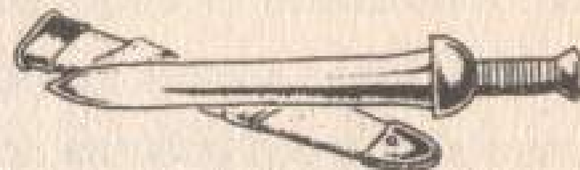
0 = PUGNALE



1 = LANCIA



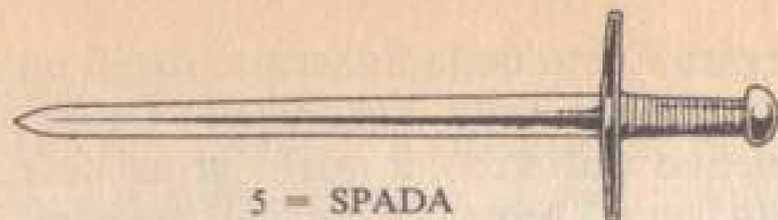
2 = MAZZA



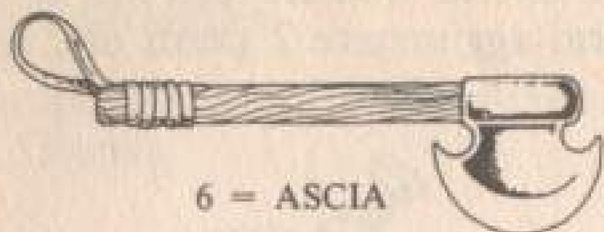
3 = DAGA



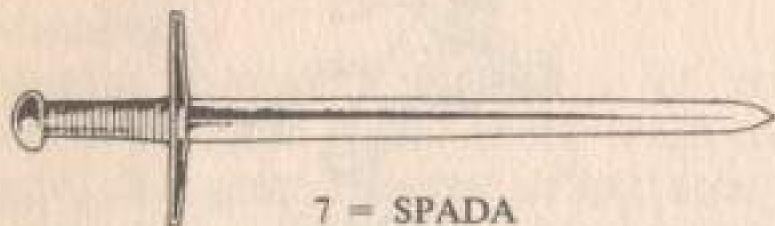
4 = MARTELLO



5 = SPADA



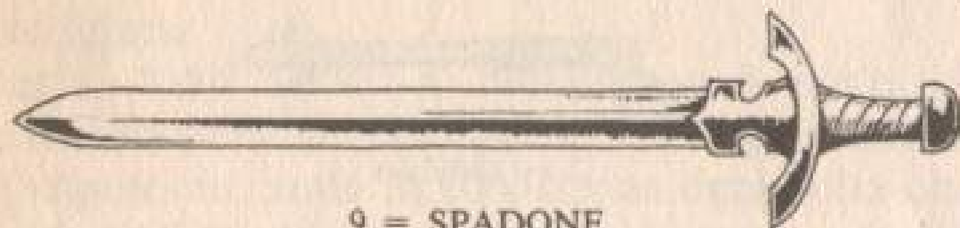
6 = ASCIA



7 = SPADA



8 = ASTA



9 = SPADONE

Il fatto di avere abilità con un'arma non significa necessariamente che tu cominci il viaggio con quella particolare arma. Avrai comunque la possibilità di procurarti delle armi nel corso dell'avventura.

Non puoi portare più di due armi. Se scegli questa Arte scrivi *Maestro di scherma in...: più 2 punti di Combattività se porti quest'arma,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicoschermo
Molti degli esseri malvagi che incontrerai possono attaccarti con il loro Psicolaser. Lo Psicoschermo impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicoschermo: non perdi punti se vieni attaccato dallo Psicolaser,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicolaser
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della sua mente. Può essere usato insieme alle normali armi e aggiunge 2 punti alla tua Combattività. Non tutte le creature che incontri sono sensibili allo Psicolaser: questo ti verrà detto volta per volta.
Se scegli questa tecnica scrivi *Psicolaser: 2 punti di Combattività in più,* sul tuo Registro di Guerra.

Affinità animale
Permette al Ramas di comunicare con alcuni animali e di capire le intenzioni di altri.

Se scegli questa tecnica scrivi *Affinità animale,* sul Registro di Guerra.

Telecinesi
Questa tecnica consente al Ramas di muovere piccoli oggetti con la sua capacità di concentrazione.

Se scegli questa tecnica scrivi *Telecinesi,* sul tuo Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo questa avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramas di tua scelta sul Registro di Guerra. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già, e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella quinta avventura di Lupo Solitario, *Ombre sulla sabbia.*

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso sud ti viene data una mappa delle terre meridionali (la trovi all'inizio del libro), e inoltre un distintivo del tuo grado da applicare sulla tunica e una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" sul Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura.

Inoltre puoi prendere sei tra i seguenti oggetti (ricordando che non puoi portare più di due armi e più di otto oggetti nello Zaino):

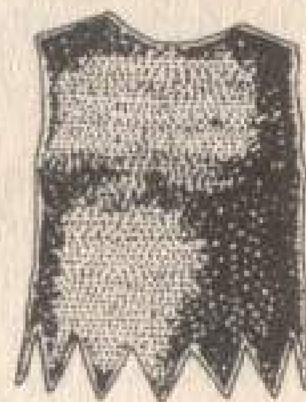
MARTELLO ("Armamento")
PUGNALE ("Armamento")
2 POZIONI DI VIGORILLA ("Oggetti Speciali"). Ognuna di queste Pozioni ti fa recuperare quattro punti di Resistenza persi in combattimento.



SPADA ("Armamento")
LANCIA ("Armamento")
5 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto, e occupa un posto nello Zaino.



MAZZA ("Armamento")
COTTA DI MAGLIA ("Oggetti Speciali"). Aggiunge quattro punti di Resistenza.



SCUDO ("Oggetti Speciali"). Aggiunge due punti alla tua Combattività.



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

MARTELLO: in mano
PUGNALE: in mano
POZIONI DI VIGORILLA: nello Zaino
SPADA: in mano
LANCIA: in mano
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
COTTA DI MAGLIA: indossata
SCUDO: in mano durante il combattimento, altrimenti in spalla

Quanto puoi portare?

Armamento: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armamento: le armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramas che hai scelto c'è la Scherma, e se hai l'Arma corrispondente, aggiungi 2 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due armi).

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in un combattimento.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede.

Corone d'Oro: la moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'Oro, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella Borsa (comunque non più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le cinque Arti Ramas hai scelto la Caccia, non sarà necessario cancellare un Pasto dalla casella del tuo Registro di Guerra.

Pozione magica: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni magiche vanno contate come oggetti da mettere nello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e di Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario in combattimento è di uccidere il nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Il combattimento si svolgerà così

1) Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramas.
2) Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto di Forza**, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) cade in un'imboscata tesa da un Kraan, uno dei mostri alati (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, e deve aspettare a piè fermo mentre il mostro lo assale in picchiata. Tra le Arti Ramas di Lupo Solitario c'è lo Psicolaser, così puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività, portandola a 17.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Kraan si ottiene un Rapporto di Forza di −3 (17−20= −3).

Segna −3 nella casella «Rapporto di Forza», del tuo Diario di Combattimento.

3) Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo scontro («N» segnala i punti persi dal nemico, «LS» quelli persi da Lupo Solitario).

Abbiamo detto che il rapporto di Forza è −3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è:

«LS» perde 3 punti di Resistenza
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5) Sulle caselle «Resistenza» del Diario c Combattività segna i nuovi punteggi dei du combattimenti.

6) Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai l possibilità di fuggire, devi continuare a com battere, e cioè

7) Riprendi dal n. 3

Il combattimento continua finchè i punti c Resistenza del nemico o di Lupo Solitari arrivano a zero; a questo punto chi ha zero vien dichiarato morto. Se muore Lupo Solitari l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lup Solitario continua, ma ovviamente con men punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura può esserti data l possibilità di sottrarti al combattimento tra un scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola punteggio fino a quel momento con il solit sistema. Bada però che non vengono contati punti di Resistenza persi dal nemico, ma sol quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezz che si paga per fuggire! Comunque tieni presen che puoi fuggire solo se questa possibilità prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Cavaliere Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino a raggiungere il numero massimo di dieci.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramas**
1	Novizio
2	Allievo
3	Diacono
4	Accolito
5	Iniziato - **Le avventure di Lupo Solitario cominciano da questo grado.**
6	Aspirante
7	Guardiano
8	Tutore
9	Sapiente
10	Maestro

Dopo le dieci Arti di base ti attendono le difficoltà della Saggezza Superiore, i Misteri del Ramastan. Solo allora il Cavaliere può aspirare al titolo di Gran Maestro Ramas.

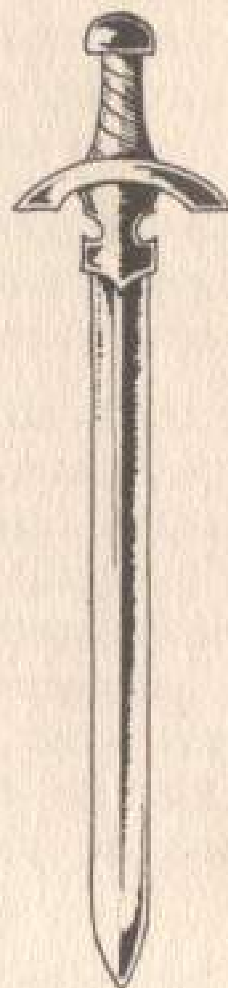
LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto peric
losa nelle selvagge terre meridionali di Somme
lund. Esamina attentamente la mappa all'inizi
del libro per renderti conto del percorso che
conviene seguire, ed eventualmente prendi qua
che appunto durante il viaggio: potrà esserti uti
in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno di aiut
Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nel
prossime avventure di Lupo Solitario, altri inve
potrebbero essere dei falsi indizi per portarti fuo
strada, quindi scegli con cura le cose da tener

Ci sono molte strade per arrivare a Randong, m
soltanto una di queste presenta il minimo pericol
Scegliendo oculatamente le Arti Ramas, e face
do ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico
fortuna, dovresti riuscire a compiere la tu
missione anche se il punteggio iniziale di Comba
tività e Resistenza è molto basso. Non
necessario aver completato con successo le alt
avventure di Lupo Solitario per portare a termi
l'impresa.

Buona fortuna!



1.

Per tre giorni, alla testa dei tuoi Ranger, attraversi le fertili pianure di Sommerlund. Avanzate immersi nelle distese sconfinate di grano, alto fino a toccare la sella; i cavalli sembrano nuotare in un mare dorato, solo qua e là interrotto da un sentiero, o da qualche fattoria isolata.

La gente fa festa al vostro passaggio, ma le soste si limitano al tempo necessario per mangiare e far riposare i cavalli: prima arrivi all'obbiettivo della tua missione, meglio è.

Alla metà del quarto giorno raggiungete il passo di Moytura. Qui la pianura lascia il posto alle alture irregolari che preannunciano i monti Durncrag.

Raggiungete la strada che scende a sud, e che si inoltra per circa centosessanta chilometri in un territorio tristemente famoso, noto come "La Valle dei Predoni". Gruppi di sbandati delle Terre Desolate e bande irregolari di Giak che scendono dalle montagne occidentali rappresentano una costante minaccia per i viaggiatori isolati; ma anche le carovane con scorta militare hanno fornito qualche volta un ricco bottino a questi predoni senza pietà.

"Pattuglie in avanscoperta!" Non hai ancora finito di dare l'ordine che vedi gli esploratori partire al galoppo, un gruppetto in avanti e due sui fianchi, in posizione di copertura della colonna.

Nel tardo pomeriggio uno scout rientra da occidente. Dietro un picco roccioso un sottile filo di fumo tradisce la presenza di una capanna abitata.



Se vuoi andare a vedere, vai al **160.**
Se invece vuoi continuare la marcia, vai al 27

2.

Frugando i corpi dei predoni trovi i seguen oggetti:

Una Spada
Una Mazza
Un Pugnale
Un Martello
12 Corone d'Oro
Uno Zaino
Cibo per due Pasti

Prendi quello che vuoi, aggiornando il Registro Guerra.

Dai un'occhiata alla mappa sul tavolo insanguin to, e vedi che la stanza in cui ti trovi è segnata c dell'inchiostro nero. Il passaggio che si apre sul parete opposta dovrebbe condurre direttamente superficie. Ansioso di lasciare questo luogo

morte, imbocchi il passaggio e corri verso un raggio di sole in lontananza. Quando gli occhi si abituano di nuovo alla luce ti rendi conto che sei uscito dalle miniere di Maaken; sei solo a un paio di chilometri da Randong.

Ci sono delle pattuglie che perlustrano la zona, e se vuoi arrivare vivo a Randong devi evitarle a tutti i costi. Al riparo di una roccia aspetti che il terreno sia sgombro; poi di corsa, per un ripido sentiero, raggiungi un folto gruppo di alberi. Il tempo di riprendere fiato, e sei di nuovo in cammino verso Randong.

Vai al **200.**

3.

In piedi sulla barricata ordini: ''Puntate gli archi!'', e mentre il nemico alza gli scudi come per formare un muro di difesa, dai l'ordine di tirare.

Gli scudi di legno coperti di cuoio non sono una difesa sufficiente contro la pioggia mortale che si abbatte sulle schiere del nemico. La prima linea sembra arrestarsi e ondeggiare; si aprono dei vuoti nelle loro file e ben pochi restano illesi.

Le sorti della battaglia stanno volgendo a vostro favore; il nemico viene respinto dalla barricata, e si ritira portando via i feriti. Torni di corsa alla torre di guardia, dove il capitano Val è ancora alle prese con alcuni predoni a cavallo. Mentre stai scavalcando il cadavere di un bandito, quello torna in vita e cerca di colpirti con la mazza: stava fingendo di essere morto, ed è riuscito a farti cadere. Perdi un punto di Resistenza.

Vai al **62.**

4.

Questo fungo dev'essere una Calacena. Sono funghi di color rosa molto ricercati dai maghi anche se si dice che possono causare terribili allucinazioni, e a volte la pazzia. Avanzi nel corridoio con grande cautela, cercando di non sfiorarli nemmeno.

Il corridoio continua per chilometri e chilometri per poi sboccare in un'ampia galleria, assolutamente deserta.

Vai al **40.**

5.

Lo butti per terra e lo avvolgi nel tuo mantello Ramas. Presto le fiamme si spengono, e subito ti accerti che non sia ferito. Con la tua prontezza gli hai salvato la vita; la sua uniforme è bruciata quasi completamente, ma il capitano è incolume.

"Ora tocca a me ringraziarti, Lupo Solitario. Mi hai salvato da morte sicura".

Lo aiuti ad alzarsi e torni alla barricata: il nemico ha ormai raggiunto le mura diroccate di Randong e sta avanzando al riparo delle rovine. Sali su un carro rovesciato e ordini ai soldati della Guardia di tornare sulla barricata. Riuscirete a respingere l'attacco?

Vai al **186.**

6.

Ben presto il sentiero sbocca sulla strada. Sul bordo della carreggiata c'è un carro andato a fuoco.

Se vuoi andare a vedere, vai all'**80.**

Se non vuoi fermarti imbocca la strada in direzione sud, e vai al **175.**

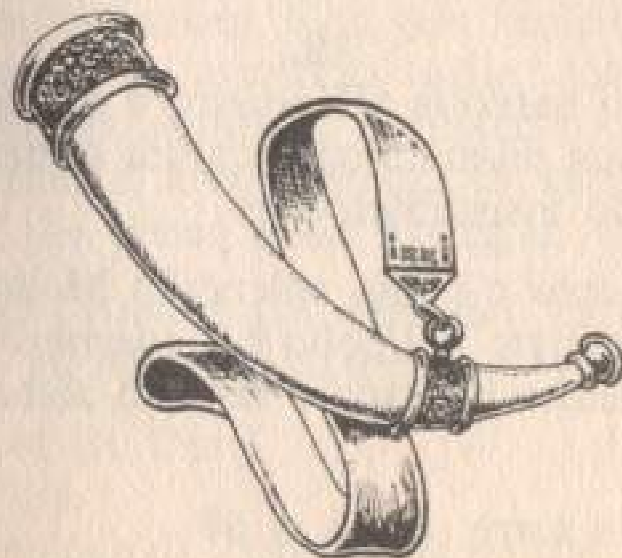
7.

Il predone è sbalzato di sella e viene trascinato via dal cavallo, con un piede impigliato nella staffa. Intorno a te infuria la battaglia e cominci a pensare che questi guerrieri, protetti dalle loro corazze, non siano dei semplici predoni. Combattono con una disciplina e una tecnica impensabili tra gli sbandati fuorilegge delle Terre Desolate.

Ti passa accanto un cavallo, con ancora in sella il cadavere di un Ranger. Afferri le redini e lo fermi. Al collo del soldato pende un corno da caccia, se vuoi evitare il disastro devi suonare subito la ritirata.

Spronando al galoppo il tuo cavallo ormai stremato, con al fianco i pochi superstiti, ti dirigi verso sud inseguito dalle grida di vittoria del nemico.

Vai al **154.**



8.

Ormeggiata la barca, i tuoi uomini ti seguono su per la scala. Qui c'è una stretta piattaforma, e ti fermi un attimo quando senti uscire dall'oscurità del tunnel uno strano rumore, come il sibilo di un getto di vapore. Dura solo un attimo, poi viene interrotto da uno schiocco di frusta e dalla voce di qualcuno che bestemmia.

Se vuoi entrare nel tunnel, vai al **151.**
Altrimenti puoi tornare alla barca e continuare lungo il fiume sotterraneo, andando al **240**

9.

Una morsa di terrore ti attanaglia lo stomaco quando senti la passerella cedere sotto i tuoi piedi. Ti getti in avanti e ti appoggi alle assi di legno. Ma il peggio deve ancora venire. Le mani ti stanno scivolando, e la passerella sta per schiantarsi contro la parete di roccia.

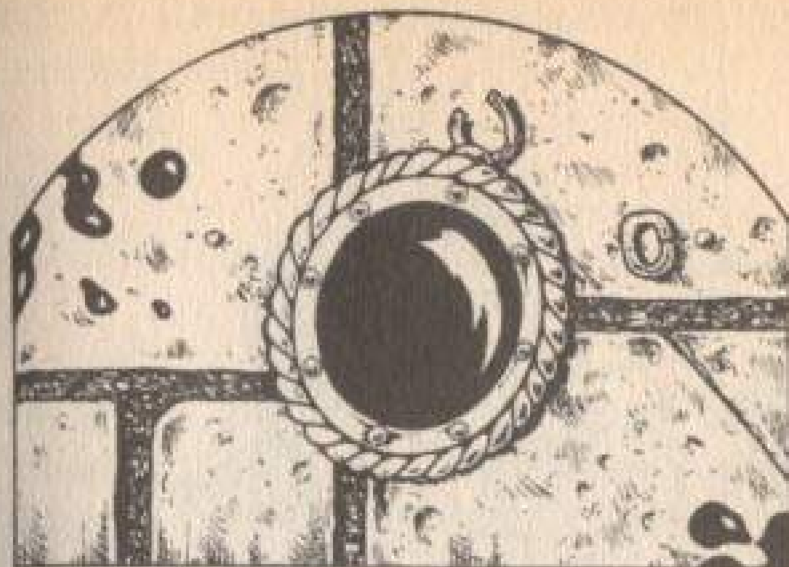
Se vuoi tenerti saldo per resistere all'impatto vai al **112.**
Se decidi di lasciarti cadere nel buio della voragine, vai al **342.**

10.

Il guerriero barcolla all'indietro e precipita dalla torre. La sua piumata cavalcatura se ne vola via gracchiando insistentemente.

Sul pavimento c'è uno splendido Medaglione di Onice, strappato dal collo del guerriero. Se vuoi tenerlo, mettilo in tasca e segnalo come Oggetto Speciale.

Lascia la torre, e vai al **59.**



11.

Dopo neanche venti metri ti trovi davanti a una parete di roccia. È una galleria appena iniziata, e finisce qui. Devi tornare al bivio. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **97.**
Da 5 a 9, vai al **190.**

12.

A ottanta chilometri a sud di Randong, a picco sulla Voragine della Morte, si trovano le rovine della città di Maaken. Non sarà facile coprire una tale distanza in territorio ostile, ma forse c'è ancora qualche speranza: il nemico si sta ritirando in disordine, e le probabilità di successo sono maggiori che prima della battaglia.

Prima della partenza il capitano Val ti fornisce provviste ed equipaggiamento:

Cibo per tre Pasti
Una Fune
Una Pozione di Vigorilla (fa recuperare quattro


(fig. 1) È un guerriero dall'aspetto impressionante quell che ti assale...

punti di Resistenza se viene bevuta dopo un combattimento)
Una Spada
Una Lancia

Aggiorna il Registro di Guerra, poi vai al **140.**

13.

Finalmente ti concedi alcune ore di sonno. All'alba del giorno seguente saluti gli attori girovaghi e alla testa del tuo plotone prosegui verso Randong.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **171.**
Da 5 a 9, vai al **25.**

14. *(fig. 1)*

Tenendosi al riparo dei massi, i Ranger avanzano verso il carro. Quando siete a pochi passi, con un lungo fischio modulato dai il segnale dell'attacco. Due banditi cadono subito sotto i colpi dei Ranger, un terzo cerca di fuggire ma viene raggiunto e ucciso. Il tuo avversario è un guerriero dall'aspetto spaventoso: bracciali di ferro gli proteggono i polsi, e una macabra collana di teste rimpicciolite adorna il suo corpetto di cuoio. Lo colpisci per primo, ma i suoi riflessi sono velocissimi. Riesce a deviare il colpo con la lancia e ti viene addosso.

Predone: Combattività 17   Resistenza 28

Puoi sottrarti al combattimento quando vuoi, tuffandoti nel fiume. Vai al **31.**
Se vinci, vai al **146.**

15.

Dopo meno di cento metri vedi le impronte recen
di un cavallo sul sentiero.

Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **264.**
Altrimenti vai al **134.**

16.

Rapidamente raggiungi la porta e fuggi. Il terren
dietro la taverna è ripido e coperto di alberi. Du
dei tuoi uomini ti seguono, ma sono feriti e no
riescono a tenerti dietro. Quando ti giri pe
incitarli ti tocca invece assistere alla loro uccisio
ne a colpi di pugnale. Con le lame grondanti
sangue gli assassini si lanciano al tuo inseguimen
to.

Se vuoi correre il più lontano possibile, vai
123.
Se preferisci cambiare direzione non appena g
alberi ti nascondono alla vista degli insegu
tori, vai al **169.**

17.

La punta di una lancia ti ha graffiato l'avambra
cio. È solo una scalfittura, ma perdi sensibilità
non riesci a muoverlo. Tenti di colpire il tu
avversario, ma sei debole e impreciso. Ti
appanna la vista e perdi coordinazione. In pred
al terrore ti rendi conto che i predoni hanno ar
con la punta avvelenata.

Una lancia ti colpisce al fianco, un'altra ti
pianta nel petto. Nelle tenebre che ormai
avvolgono hai solo il tempo di vedere il ghign
soddisfatto dei tuoi assassini.

È finita, per te.

18.

Sono impronte di cavalli dell'esercito di Sommerlund. Ci sono due serie di tracce, e sei convinto che appartengono a due degli scout scomparsi. Decidi di seguirle verso est, sperando di trovare i tuoi uomini.

Vai al **150.**

19.

Riconosci subito quegli amuleti, appartengono al pio ordine dei Redentori; sono pellegrini che dedicano la vita, con modestia e sacrificio, alla preghiera e al soccorso dei malati. Chiedi perdono per il vostro comportamento ostile, mentre i due sant'uomini scuotono con comprensione le loro teste rasate.

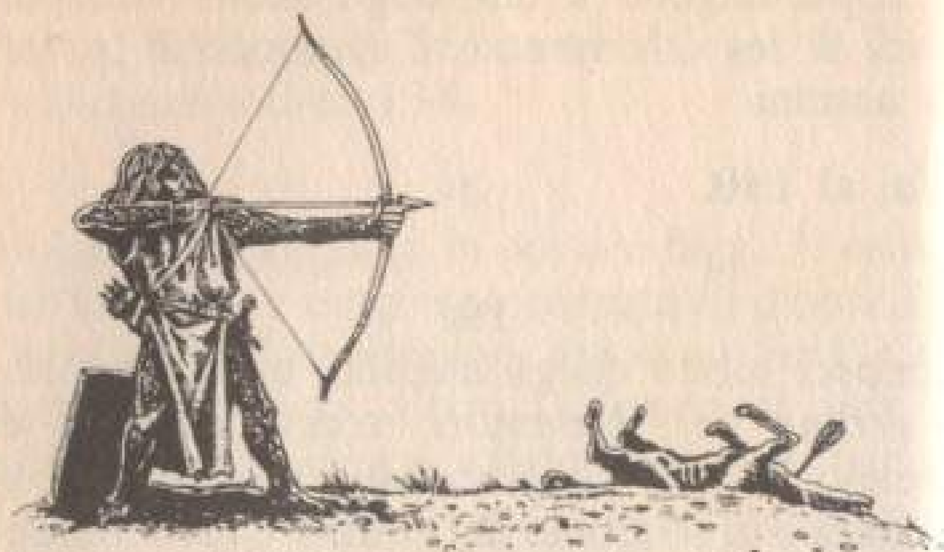
I tuoi uomini hanno montato il campo sotto la cupola di marmo, e tutto è pronto per la notte. Hai fame, e devi fare un Pasto se non vuoi perdere tre punti di Resistenza.

Vai al **233.**

20.

Il sibilo improvviso di una freccia è seguito da un rantolo di agonia. Il cecchino dietro di te lascia cadere l'arco e si accascia con una freccia conficcata tra gli occhi sbarrati. Alle tue spalle senti sempre più vicino l'ansimare dei cani da combattimento. Dalla barricata qualcuno sta correndo verso di te, con lo scudo in una mano e un lungo arco nell'altra: è il capitano Val. Ti raggiunge ormai senza fiato, ed estrae una freccia dalla faretra. Uno dopo l'altro i cani si abbattono

sotto la mira implacabile del capitano del
Guardie Reali.



Val ti prende per un braccio e ti carica in spall senza sforzo apparente. Sotto una pioggia c frecce nemiche ti trasporta fino alla barricata dove un carro viene spostato per lasciarvi passare Il capitano è duramente provato: barcolla, e i suo uomini lo sostengono prima che cada.

Vai al **341.**

21.

Dopo mezz'ora trovate un sentiero che va da est ovest, e ci sono delle impronte.

Se vuoi andare a est, vai al **134.**
Se vuoi andare a ovest, vai al **191.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **264.**

22.

A tastoni cerchi la Torcia nello Zaino, ma co facendo fai cadere nel crepaccio un altro oggett dello Zaino. (Se non hai altri oggetti oltre alla Torcia, allora perdi un'Arma).

Finalmente accendi la seconda Torcia e raggiungi l'altro capo della passerella.

Continua lungo il tunnel, e vai al **157.**

23.

Arrivi alla porta, ma è chiusa a chiave.

Se hai una Chiave d'Ottone, vai al **282.**
Altrimenti vai al **105.**

24.

Scavalchi il cadavere ed entri nella torre di guardia. Per un'ampia scala di pietra raggiungi un pianerottolo al primo piano, dove due soldati stanno tirando con l'arco attraverso delle strette feritoie. Improvvisamente uno di loro cade all'indietro con un grido, aggrappato alla freccia che gli si è piantata nel petto.

Se hai l'Arte della Guarigione puoi soccorrerlo, andando al **238.**
Se vuoi continuare a salire fino in cima alla torre, vai al **223.**
Se vuoi prendere l'arco del ferito e sostituirti a lui, vai al **207.**

25.

Dopo aver attraversato le ricche campagne che circondano Holmgard, il paesaggio che vi si presenta sembra ancor più brullo e incolore. È un territorio piatto e desolato, la cui monotonia è rotta solo a tratti da qualche stentato abete, o da cumuli di terriccio. Nel pomeriggio, cupe nubi di

tempesta si addensano intorno alle vette dei mon
Durncrag, laggiù a occidente, e il rimbombo d
tuono in distanza annuncia la pioggia imminent

Ed è quasi buio quando gli esploratori scoprono l
rovine di un antico tempietto, a meno di du
chilometri dalla strada.

Se volete accamparvi al riparo delle rovine, v
al **290.**

Se preferisci continuare lungo la strada, vai a
141.

26. *(fig. 2)*

Corri verso la scaletta, inseguito dalle grid
disperate dei tuoi uomini che vengono divora
vivi. Il Biscione di Pietra si avvicina a una veloci
impressionante, è a meno di sei metri da te. No
ce la farai mai a metterti in salvo, quindi ti giri
con l'arma in pugno ti prepari al combattimento.
mostro è immune allo Psicolaser.

Biscione: Combattività 15   Resistenza 38

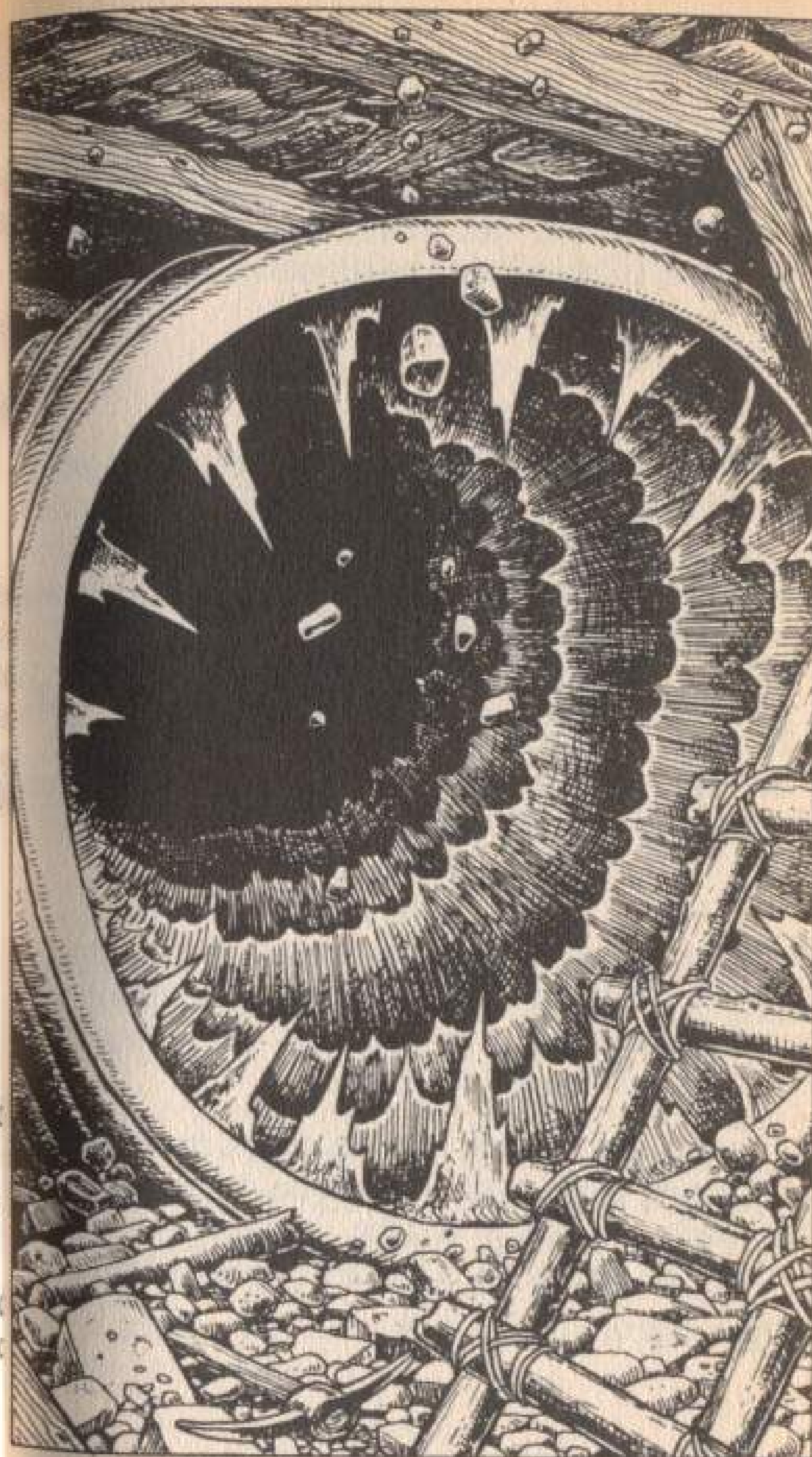
Se vinci, vai al **321.**

27.

Salti giù dal carrello e corri verso un filare d
alberi a una ventina di metri. Sei fortunato:
sorveglianti non si accorgono della tua fuga, e
carrelli proseguono lungo le rotaie.

Ti fermi appena il tempo di prendere fiato e d
ringraziare in cuor tuo il provvidenziale scon
sciuto; poi ti allontani velocemente.

Vai al **200.**



(fig. 2) Il Biscione di Pietra sta strisciando verso di te...

28.

Con un ultimo rantolo il guerriero precipita all'indietro nell'oscurità dell'abisso. I suoi uomin sembrano terrorizzati dalle tue capacità di com battimento, e se la battono senza perdere tempo ne approfitti per attraversare la passerella imboccare il tunnel in direzione ovest.

Vai al **348**.

29.

La Torcia dà una vivida fiammata, ma dopo poch secondi si smorza e si spegne. Tenti di riaccender la, ma è inutile. Se hai altre Torce nello Zaino scoprirai che per qualche misteriosa ragione no si accendono neanche loro.

Se possiedi una Sfera di Fuoco, vai al **168**.
Se vuoi continuare al buio, vai al **246**.
Se vuoi tornare indietro per tentare di entrar dalla porta sorvegliata, vai al **183**.

30.

La lunga cavalcata notturna e la mancanza sonno cominciano a farsi sentire sugli uomini e su cavalli. Per quanto tu li inciti, non riuscite distanziare la banda di predoni.

Improvvisamente da dietro un'altura compare un schieramento di cavalieri. Sono bene armati indossano robuste armature, stanno tentando tagliarvi la strada, e lo scontro è inevitabile.

Vai al **176**.

31.

La corrente è molto veloce, e l'acqua è gelid Vieni trascinato senza poter far niente, sbattendo sui massi, finché un nuovo pericolo ti si presenta: rapide! L'acqua si fa spumeggiante, e senti uno scroscio che diventa sempre più forte. Prendi un respiro profondo e ti prepari al peggio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.



Da 0 a 4, vai al **272**.
Da 5 a 9, vai al **329**.

32.

La mostruosa creatura molla la presa alle gambe e cala a fondo. Ti sembra che i polmoni ti stiano per scoppiare e torni rapidamente alla superficie.

Tutto ciò che resta della barca e dei tuoi uomini è un remo spezzato che galleggia pigramente sull'acqua scura. Lasciandoti trasportare dalla corrente raggiungi la sponda opposta e controlli se hai perso qualcosa dallo Zaino o dalle tasche. È tutto a posto, ma ciò non ti consola della perdita dei tuoi compagni.

lanciando un ultimo sguardo alle acque fatali.

Vai al **309.**

33.

È ormai quasi buio quando raggiungete l'imbocc di una valle fittamente alberata. La strad scompare nella vegetazione, e c'è un cartello ch indica la direzione per Randong; mancano sol sessantacinque chilometri, ma gli uomini son stanchi e affamati.

Se decidi di accamparti sul bordo della foresta vai al **74.**
Se vuoi mandare gli esploratori in avanscoper ta, vai al **139.**
Se decidi di puntare subito su Randong, vai a **251.**

34.

La creatura resta abbagliata dal lampeggiare dell Spada del Sole. Con una smorfia di terrore si alz in volo per evitare la lama fatale. Resti in attesa d un altro attacco, ma invano: il tuo silenzios avversario è fuggito da una fessura nella volta

Rinfoderi l'arma e ti dirigi verso un basso portal da cui parte uno stretto corridoio.

Se vuoi imboccare il corridoio, vai al **235.**
Se preferisci tornare alla superficie e tentare d entrare nel tempio per la porta sorvegliat vai al **183.**

35.

Ti mimetizzi tra le sporgenze del muro e avvicini lentamente all'imboccatura della pass rella. Improvvisamente la guardia mette via il pezzo di legno e si mette a frugare nello zaino, voltandoti le spalle. Approfittando dell'occasione ti lanci verso la passerella, pronto a colpire.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia, o se hai raggiunto almeno il grado di Guardiano, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **147.**
Se va da 8 a 12, vai al **231.**

36.

I cani da combattimento si avvicinano a una velocità impressionante, con le fauci spalancate e pronti ad azzannare. Fai appello a tutta la tua saldezza di nervi e alla tua capacità di combattimento: devi eliminare queste belve con rapidità e precisione, altrimenti ti faranno a pezzi. Due cani, più veloci degli altri, ti sono già addosso. Mentre saltano per azzannarti ti lanci in avanti, e da sotto, mentre sono in aria, gli squarci il ventre con un colpo solo. Con un ululato di morte stramazzano al suolo.

Sei già in piedi quando ne arriva un altro.

Cane da combattimento:
Combattività 17 Resistenza 25

Se vinci in tre scontri o meno, vai al **155.**
Se vinci in più di tre scontri, vai al **277.**

37. *(fig. 3)*

Fai segno al cocchiere di fermarsi. Il carrozzone si ferma e ne esce un ometto con la faccia di luna

piena, vestito completamente di rosa. Sta impr cando e maledicendo il cocchiere perché si fermato, interrompendosi solo per aggiustarsi fascia che tenta invano di contenere il vent smisurato. Alla vista dei soldati emette un gri strozzato e fa per afferrare una daga che gli pen al fianco. "Banditi, ladri!" grida, cercando estrarre l'arma. Dalle finestre dei carrozzo spuntano facce preoccupate, ma presto si apro al sorriso quando riconoscono le uniformi Sommerlund.

"Calmati, Yappo!" grida una donna anzian "Questi sono Ranger di Sommerlund, e n vogliono certo derubarci". Una risata corre lun la fila dei carrozzoni: l'ometto è riuscito finalme te a sguainare la daga, ma con un tale impeto c finisce per terra.

"Cerca di perdonarlo", dice la donna. "Non affatto cattivo, ma il tragitto lungo la Valle d Predoni lo ha reso nervoso".

Chiedi alla donna da dove vengono e dove so diretti. Sono una compagnia di attori girovaghi viaggio dalla loro terra natia, Clotundia. Han dato il loro ultimo spettacolo a Eshnar, ma n hanno trovato molto calore da parte del pubblic nella cittadina aleggiava un'atmosfera opp mente, e i pochi spettatori avevano l'aria terrib mente depressa. Ora sono diretti a Holmgar dove sperano di trovare un pubblico più ricettiv "Il giorno se ne va" dice la donna. "Cosa di potremmo accamparci insieme per questa not Per noi sarebbe un onore, ma soprattutto grande piacere intrattenere questi baldi guerri con il nostro modesto repertorio".



(fig. 3) ...con un tale impeto che finisce a terra...

Vedi un lampo di speranza accendersi negli occh
dei soldati mentre aspettano la tua decisione.

Se decidi di accamparti insieme agli attori, v
al **182.**

Se preferisci continuare verso Randong, vai
247.

38.

Non c'è traccia del carico nella carcassa bruciat
del carro. Il legno è completamente carbonizzat
e le parti in metallo si sono fuse per il calore. C
nonostante trovi conferma dei tuoi sospetti:
tratta di un carro da trasporto dell'esercito
Sommerlund, uno dei tre partiti con la spedizion
del capitano Val.

Mentre ti stai scuotendo la cenere di dosso, sen
uno dei tuoi uomini lanciare un grido di dolore;
volti e lo vedi cadere da cavallo con nel pet
conficcato un disco di metallo. "È un'imboscat
Al riparo!" gridi, mentre altri dischi micidia
volano fuori dagli alberi. Gli uomini faticano
controllare i cavalli in preda al panico. I misterio
assalitori scompaiono così come sono venut
lasciando sul terreno tre dei tuoi uomini.

Seppelliti i caduti, devi decidere cosa fare;
restano solo quattro uomini, e il nemico potreb
farsi vivo da un momento all'altro.

Se vuoi continuare lungo la strada, cercando
raggiungere Randong prima possibile, vai
297.

Se vuoi evitare la strada principale per seguire
sentiero verso est, vai al **15.**

39.

La freccia vola nel cielo oscurato dal fumo e si pianta nella lucida corazza dell'ufficiale. Il suo grido copre per un attimo il frastuono della battaglia, poi gli si chiudono gli occhi e scivola giù dalla sella.

Vai al **148.**

40.

C'è una fila di carrelli vuoti, ferma su un tratto di rotaie che scompare in un tunnel verso ovest. Sopra l'imboccatura di questo tunnel una scala di legno conduce a uno stretto passaggio illuminato da una torcia.

Resti nascosto per una mezz'ora, e quando vedi che tutto è tranquillo decidi di muoverti.

Se vuoi seguire le rotaie verso ovest, vai al **55.**

Se vuoi salire la scala ed esplorare il passaggio, vai al **291.**

Se hai l'Arte dell'Orientamento e in più hai raggiunto il grado di Aspirante, vai al **349.**

41.

Questa scia appiccicosa dev'essere stata lasciata da un Biscione di Pietra, un pericoloso predatore sotterraneo. Avverti gli uomini di non calpestare questo liquido, perché è molto corrosivo. E ad un tratto si sente un rumore terrificante.

Vai al **276.**

42.

Nell'urto ti spezzi le ginocchia, e cadi come un sasso nell'oscurità. Perdi conoscenza mentre

precipiti per decine di metri, e non ti accor
neppure che le gelide acque di un fiume sotterr
neo si chiudono per sempre sopra di te.

43.

Se vuoi salvarti da questo attacco devi agire co
rapidità e decisione.

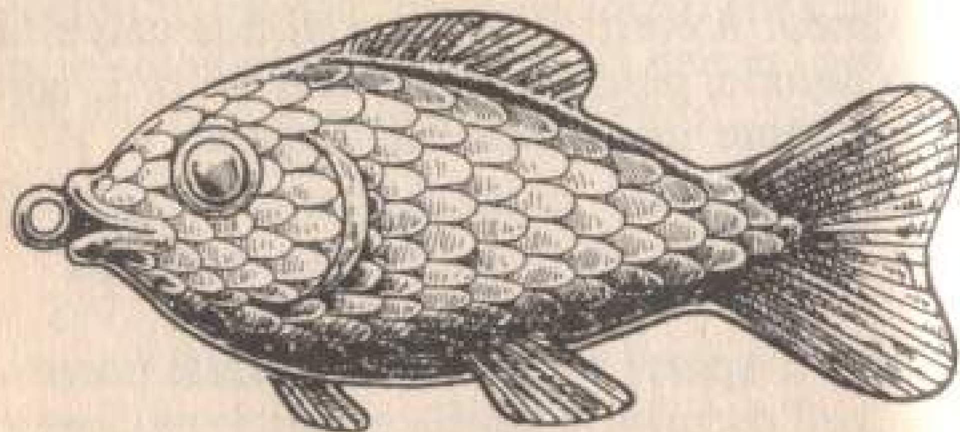
Scegli un numero dalla Tabella del Destino. S
hai l'Arte della Telecinesi o della Scherm
aggiungi 1 al numero che esce. Se hai l'Arte del
Caccia o del Sesto Senso, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **262.**
Se va da 7 a 11, vai al **111.**

44.

Mentre i Ranger stanno accerchiando il tempiet
i due sconosciuti cercano di raggiungere la strad
I tuoi uomini si lanciano all'inseguimento e
fanno fuori. Dalla veste di uno dei due cade u
boccetta, e si rompe. Frugando i corpi trovi dodi
Corone d'Oro e due Pasti, e al collo degli amule
di legno a forma di pesce. Se vuoi tenere qualcos
segnalo sul Registro di Guerra.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **149.**
Altrimenti, vai al **188.**



45.

La punta delle lance è spalmata con resina di un albero velenosissimo, il Gnadurn. Non devi attaccare battaglia, la più piccola scalfittura potrebbe essere fatale. Saltando in piedi fuggi via verso la città.

Vai al **307.**

46.

Dopo pochi passi ti attende uno spettacolo orrendo. Il tunnel è bloccato da una creatura gigantesca, dalla pelle viscida e coperta di pustole, da cui emana una luminescenza verdastra. Con l'arma in pugno aspetti a pie' fermo mentre il mostro avanza barcollando. Ad un tratto gli spuntano un paio di ali gigantesche, e ti sembra che diventi sempre più grande, mentre le fauci si aprono sempre di più.

Mostro: Combattività 20 Resistenza 10

Se vinci, vai al **281.**

47.

Riesci a prendere una buona boccata d'aria prima di venir sommerso dall'acqua scura. Senti un tentacolo che ti sfiora il piede, e ritiri in fretta la gamba prima che ti afferri. Il mostro è gravemente ferito, ma non rinuncia alla vendetta.

Piovra Gigante: Combattività 16 Resistenza 37

Se vinci in più di cinque scontri, vai al **340.**
Se vinci in cinque scontri o meno, vai al **32.**

48.

Senti che il tunnel di sinistra porta lontano d
Randong. Senza esitare, imbocchi quello d
destra.

Vai al **145.**

49.

Ti infili fra il grano badando di non lasciar tracc
del tuo passaggio. I fusti delle piante si richiudon
dietro di te, e ti acquatti sul terreno trattenendo
respiro.

I predoni passano a pochi centimetri senz
accorgersi di nulla, e quando sei sicuro che si son
allontanati riprendi il cammino.

Vai al **204.**

50.

Dietro le grandi porte c'è una pattuglia di s
guardie. Sono armati di balestre, e appena
vedono sul ponte reagiscono immediatament
"All'attacco!" gridi, sperando di aver ragior
delle guardie prima che riescano a caricare le lo
armi micidiali. Scegli un numero dalla Tabella d
Destino.

Da 0 a 6, vai al **184.**
Da 7 a 9, vai al **267.**

51.

Dopo quattro ore vedi uno stormo di uccelli ne
molto grandi, che volteggiano ai margini
un'altura.

Se vuoi andare a vedere, vai al **328.**

Se preferisci continuare la marcia, vai al **120.**
Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al **227.**

52.

Una pioggia di frecce comincia a cadere con precisione micidiale sui tuoi uomini. Ne hai già persi tre quando arrivate alla miniera, e una freccia ti sfiora la tempia procurandoti una momentanea cecità. Perdi un punto di Resistenza, ma riuscite a ripararvi nella galleria.

Vai al **248.**

53.

La porta si chiude con uno schianto, e ti giri appena in tempo per vedere un predone che esce dall'ombra. Ha la testa completamente avvolta di bende insanguinate, ma è armato e deciso a combattere.

Predone ferito: Combattività 13 Resistenza 16

Si è piazzato con le spalle alla porta, e non puoi fuggire.

Se vinci, vai al **109.**

54.

Mentre scendi lungo il tunnel senti sulla faccia una corrente d'aria fredda e umida. Le pareti di roccia aurifera catturano la luce della Torcia per rifletterla in un ventaglio di colori. Mentre volgi intorno lo sguardo, rapito da questo spettacolo, noti che il pavimento è disseminato di funghi rosa.

Se hai l'Arte della Guarigione e inoltre hai raggiunto il grado di Tutore, vai al **4.**

continua

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancor questo grado, continua lungo il tunnel andando al **65**.

Oppure, se vuoi, puoi mangiare qualcuno d questi funghi, andando al **201**.

55.

Il tunnel è illuminato, e mentre cammini vedi che carrelli portano sulla fiancata di legno un marchi a fuoco: una specie di croce maltese con sotto l iniziali O.V. Riconosci il sigillo di Oren Vana lund, barone di Randong. Sei sulla buona strada Improvvisamente senti echeggiare davanti a te de passi che si fanno sempre più forti e son inframmezzati come da colpi di frusta.

Se vuoi saltare dentro uno dei carrelli vuoti, va al **161**.

Se vuoi nasconderti nell'ombra della pare irregolare, vai al **286**.



56.

Lo colpisci al collo aprendogli una larga ferita. Con un grido si volta e ti attacca con una daga.

Guardia ferita: Combattività 12 Resistenza 18

Se vinci in tre scontri o meno, vai al **69**.
Se vinci in più di tre scontri, vai al **203**.

57.

"Devi salvarla, Lupo Solitario. Devi impedire il sacrificio!" La voce del barone è rotta dal pianto.

"Salvare chi? Chi è in pericolo?" chiede il capitano Val, tentando di calmare il barone.

"Mia figlia, mia figlia Miranda..." risponde il barone con gli occhi pieni di lacrime, e torcendosi le mani scandisce i versi di un'antica profezia:

Quando ben alta splenderà la luna
sulle rovine del profondo tempio
si compirà un orrendo sacrificio.
E se a morir sarà una principessa
risorgeranno dall'abisso i morti
che attendono da molto ormai vendetta.

"Capisci ora? Bakkarshan è riuscito a trovare l'antico pugnale di Vashna e vuole sacrificare mia figlia sull'altare di Maaken, in modo da far resuscitare i guerrieri sepolti nella Voragine della Morte.

Anticamente, nell'età della Luna Nera, Ulnar re di Sommerlund con la sua Spada del Sole uccise Vashna, il Signore dei Signori delle Tenebre. I corpi di Vashna e di tutti i suoi guerrieri furono gettati nella voragine che si apre a ridosso delle rovine di Maaken, e ora Bakkarshan vuole farli

resuscitare per conquistare Sommerlund e diven
tare il signore di tutte le Terre Libere". Le paro
del barone sono seguite da un attonito silenzio. S
il sacrificio si compie, tutto è perduto; qua
esercito di umani è in grado di resistere a dei mor
viventi?

Il capitano ti accompagna fuori dalla stanza
chiude la porta. "Pensavo che fosse pazzo,
finora non gli ho dato ascolto. Ma gli avvenimen
degli ultimi giorni mi hanno fatto cambiare ide
questo incubo è una dura realtà!"

Stai continuando a pensare al tremendo significa
to di quei versi minacciosi, quando il rauco suon
di un corno da guerra interrompe le tue medita
zioni. Il capitano si avvicina a una feritoia e scru
verso l'esterno. Quando si gira vedi che
impallidito: "I banditi! Stanno tornando all'atta
co!"

Se possiedi la Spada del capitano Val, vai
327.
Altrimenti, vai al **289.**

58.

Guardando intorno, nell'accampamento immers
nell'oscurità, decidi che l'attore può essere solo i
due posti: o in un grande carrozzone a sinistra,
in un piccolo carro sulla destra. Vicino
quest'ultimo vedi per terra un fazzoletto.

Se vuoi entrare nel carrozzone, vai al **222.**
Se vuoi esaminare il carro a destra, vai al **11**

59.

Il capitano Val e i suoi uomini sono impegnati in un combattimento all'ultimo sangue con la cavalleria nemica. Sono in svantaggio numerico, e sono incalzati da ogni parte dal nemico che avanza con i suoi micidiali cavalli corazzati. Dall'alto della barricata vedi un'altra schiera avversaria farsi avanti; sono fantaccini armati di lunghe lance, e preceduti da squadre di cacciatori che spingono avanti i loro cani da combattimento.

A cinquanta metri dalle barricate i cani vengono lasciati liberi. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **193.**
Da 5 a 9, vai al **260.**

60.

L'intuito ti dice che il tunnel a destra è senza uscita. Prima di essere raggiunto dai tuoi inseguitori ti infili nel tunnel di sinistra.

Vai al **199.**

61.

Ti sei salvato grazie alla prontezza di riflessi. Ti sposti di lato e cerchi di colpire il tentacolo: gli apri una larga ferita e un arco di sangue verdognolo spruzza sulla barca. Ti restano ancora solo due uomini; uno tenta di liberarsi dal tentacolo che gli stringe la gamba, l'altro giace svenuto ai tuoi piedi, con il braccio spezzato all'altezza del gomito.

Se vuoi tagliare il tentacolo attorno alla gamba del tuo compagno, vai al **304.**
Se vuoi aiutare il Ranger svenuto, vai al **136.**

continua

Se vuoi afferrare i remi per raggiungere l
sponda, vai al **189.**

62.

Il predone balza in piedi e ti attacca con la mazz
Siccome sei a terra, devi togliere due punti dal
tua Combattività per i primi tre scontri. De
combattere fino alla morte.

Predone: Combattività 17 Resistenza 24

Se vinci, vai al **148.**

63.

Il silenzio che regna sul brullo pianoro è rotto d
rintocco di una campana. Le imposte delle finest
vengono chiuse in tutta fretta, ma ti senti addos
lo sguardo di molti occhi curiosi.

Fai fermare la colonna davanti alla porta. "Sian
di Sommerlund, cerchiamo riparo per la notte
foraggio per i cavalli" gridi a tutta voce.

Dopo qualche attimo di silenzio, qualcuno r
sponde. Scegli un numero dalla Tabella d
Destino per sapere cosa ti dice.

Da 0 a 4, vai al **259.**
Da 5 a 9, vai al **95.**

64.

Oltre al pozzo e al tunnel da dove sei venut
l'unica uscita è una scala a chiocciola intaglia
nella parete nord.

Se vuoi salire, vai al **170.**
Se vuoi scendere, vai al **228.**

65.

Dai funghi calpestati escono nuvole di spore che si spandono nella galleria riempiendoti gli occhi e il naso. Non riesci a respirare. Ti trascini alla cieca lontano dai funghi, ma subito ti trovi davanti a un altro pericolo. Un nugolo di rettili alati, coperti di squame, ti stanno venendo addosso reggendo tra gli artigli dei pezzi di stalattite. Non puoi evitarli, e devi combatterli come un solo nemico.

Rettili Alati: Combattività 20 Resistenza 10

Se vinci, vai al **298.**

66.

Cadi rotolando in avanti. Il Vassako salta dietro di te sperando di assestarti un colpo mortale prima che tu ti rimetta in piedi, ma non sa di aver a che fare con un Ramas. Lo colpisci a mezz'aria, e quando tocca terra è già morto.

Alla tua sinistra Val sta portando al contrattacco una dozzina dei suoi, respingendo il nemico fuori dalla barricata. I pochi che riescono a fuggire vengono trafitti dagli arcieri. Non hai il tempo di tirare il fiato che si presenta un altro formidabile pericolo.

Vai al **124.**

67. *(fig. 4)*

Gli uomini sono stanchi e affamati, ma nutrono una fiducia illimitata nella tua esperienza di cavaliere Ramas. Dai l'ordine di muovere, ma quando arrivate alle porte della città senti come un acuto sibilo. Con un grido strozzato un Ranger al tuo fianco cade di sella: nel suo petto è piantato


(fig. 4) Tutt'intorno si scatena una pioggia di dischi affilati come rasoi.

un disco di metallo dai bordi affilati. Subito dai tetti ne arrivano altri, e uno ti graffia il dorso della mano prima di piantarsi nel collo del tuo cavallo. Finisci per terra e perdi un punto di Resistenza.

Ti rialzi barcollando, e corri chinato a ripararti dietro un carro. Due dei tuoi giacciono morti sul terreno, ma tutti gli altri si stanno allontanando al galoppo, protetti dalla nube di polvere.

C'è un guerriero affacciato a un balcone, con la pelle scura e i capelli e la barba neri e untuosi. Con un rapido movimento del polso lancia contro di te uno di quegli ordigni mortali.

Se hai la Spada del Sole, vai al **292.**

Se non ce l'hai, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia o della Telecinesi, aggiungi 2 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **242.**
Se va da 5 a 8, vai al **263.**
Se va da 9 a 11, vai al **278.**

68.

Con un colpo di taglio della mano fai saltare la serratura della rimessa. La curiosità è premiata dalla vista di una piccola barca a remi appoggiata su due cavalletti. È coperta di polvere, e dev'essere lì da parecchi mesi.

Se vuoi metterla in acqua, vai al **180.**
Se vuoi vedere se nella rimessa c'è qualcos'altro di utile, vai al **213.**

69.

Scavalcando il corpo della guardia noti che la fune

è collegata ai due picchetti che fissano la passerella al terreno. Se la guardia avesse tirato la fune i picchetti si sarebbero sfilati facendo cadere la passerella, e tu ti saresti trovato bloccato da questa parte dell'abisso.

Attraversi di corsa la passerella, proprio nel momento in cui arrivano i tuoi inseguitori. Dall'altra parte vedi una fune simile a quella che hai notato prima, e i tuoi inseguitori sono esattamente a metà della passerella.

Se vuoi tirare la fune, vai al **125**.
Se preferisci fuggire nella galleria, vai al **348**.

70.

Il tuo cammino tra gli alberi è illuminato dal riverbero dei falò che punteggiano l'accampamento lungo la strada. I predoni stanno tutti a scaldarsi attorno ai fuochi, e badano poco ai turni di guardia.

Al mattino raggiungi il limitare della foresta. Oltre i campi di grano vedi un villaggio sul fondo di una piccola valle. Tra campo e campo si aprono degli stretti sentieri, infestati da sciami di insetti volanti. Stai camminando su uno di questi sentieri quando improvvisamente senti delle voci più avanti. È un gruppetto di predoni, ma stanno venendo avanti chiacchierando tranquillamente, con le lance appoggiate in spalla.

Se possiedi un Medaglione di Onice, vai al **305**.
Se vuoi nasconderti nel grano, vai al **159**.
Se hai l'Arte del Mimetismo e hai raggiunto il grado di Guardiano o più, vai al **49**.

71.

La guardia giace morta ai tuoi piedi, ma come ti volti per chiamare i tuoi vedi che tre sono stati uccisi a colpi di balestra, mentre il quarto è ferito e circondato dai nemici. Frotte di predoni stanno sopraggiungendo, e il valoroso ti grida: "Fuggi, mio signore, fuggi finché sei ancora in tempo!"

Ma queste parole sono spente da un colpo di spada. Corri verso una porta da cui si diparte una galleria a nord; sbarri la porta e fuggi via sperando che resista almeno un po' all'impeto dei tuoi inseguitori.

Vai al **348**.



72.

Le Terre Desolate sono una distesa piatta e spoglia, che non offre alcuna possibilità di sfuggire ai banditi. Con un nemico così superiore numericamente devi dividere i tuoi uomini e giocare d'astuzia.

Prendi con te dieci Ranger e ordini agli altri di dirigersi verso ovest, in modo da distogliere l'attenzione dei predoni e consentirti di raggiungere la tua meta. Cinque minuti dopo stai galoppando a tutta forza verso sud.

Vai al **211.**

73.

Cerchi di avvicinarti alla ragazza tenendoti fuori dal raggio d'azione del pugnale fiammeggiante. Con l'altra mano Bakkarshan ha impugnato una scimitarra e sta cercando di colpirti.

Se hai una boccetta di Acqua Miracolosa, vai al **283.**
Se non ce l'hai, vai al **325.**

74.

La notte passa senza incidenti, e ti svegli ben riposato: recuperi un punto di Resistenza. Tolto il campo, vi inoltrate nella valle alberata. La tua esperienza ti dice che questo è il luogo ideale per un'imboscata: la vegetazione molto fitta ai bordi della strada offre un ottimo riparo agli eventuali assalitori. Per precauzione mandi tre uomini in avanscoperta con l'ordine di segnalare se c'è qualcosa di strano.

Dopo un po' trovate ciò che resta di un carro andato a fuoco, abbandonato sul bordo della strada proprio dove si diparte un sentiero verso est. Non c'è traccia degli esploratori, che pure dovevano tornare a fare immediatamente rapporto.

Se vuoi ispezionare il carro, vai al **38.**
Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **175.**
Se vuoi prendere il sentiero a est, vai al **293.**

75.

Subito un altro predone ti attacca sul fianco e ti ferisce al braccio sinistro: perdi due punti di Resistenza. Fai un passo indietro ma scivoli e cadi sul pavimento coperto di cadaveri. Vedi una porta aperta, e ti trascini in quella direzione.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Mimetismo aggiungi 3 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192.**
Se va da 6 a 12, vai al **16.**

76.

Le guardie si rifiutano di rispondere alle tue domande. Devono avere una paura folle del loro capo, e hai la netta impressione che anche sotto le più feroci torture non aprirebbero bocca. Dal loro aspetto, e dalle loro uniformi, pensi che facciano parte della banda di predoni che vi ha attaccato in precedenza.

Se vuoi perquisirli, vai al **268.**
Se vuoi uscire dalla stanza, vai al **64.**

77.

Sulla sua faccia si dipinge un ghigno malefico. Le sue parole ti risuonano nella mente anche se le sue labbra sono rimaste immobili. Ti sta sottoponendo a un attacco mentale. Se non hai l'Arte dello Psicoschermo perdi un punto di Resistenza in ogni

scontro che sostieni con lui. È immune allo Psicolaser.

Capitano dei Vassaki:
Combattività 22 Resistenza 28

Puoi evitare il combattimento dopo due scontri, andando al **98.**
Se vinci, vai al **10.**

78.

A questo punto tirano indietro i cappucci mostrando una faccia sorridente. Sembrano contenti di aver incontrato degli amici in questa terra inospitale. Nessuno di loro due parla, ma per farsi riconoscere ti mostrano gli amuleti a forma di pesce, scolpiti in legno, che tengono appesi al collo. Sono pellegrini del pio ordine dei Redentori, che dedicano la vita alla preghiera e allo studio delle erbe medicinali.

Uno dei due ti porge una boccetta di terracotta, con dentro dell'Acqua Miracolosa. Se vuoi tenerla mettila tra gli oggetti dello Zaino.

Vi accampate sotto la cupola di marmo, e devi fare un Pasto o perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **233.**

79.

Ti rialzi barcollando, e ti trascini lungo un sentiero che si inoltra tra le prime alture della catena dei Maaken. Il sentiero porta all'imboccatura di una miniera, quasi coperta dalla vegetazione: dev'essere una delle tante entrate ormai in disuso nel labirinto di pozzi e gallerie che si estende sotto queste colline. Se riesci a raggiungere uno dei rami principali potrai arrivare fino a Randong passando per le miniere.

Appena dentro la galleria trovi una cassa sfondata con dentro cinque Torce e un Acciarino. Qui c'è buio pesto, e avrai bisogno di almeno una Torcia per riuscire a muoverti. Naturalmente puoi prenderne quante vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino.

La galleria è tutt'altro che invitante. Cammini per un paio di chilometri, fino ad arrivare a un bivio. La galleria che da qui va verso sud sembra scavata di recente, e la segui sperando che sia la strada buona.

Vai al **117.**

80.

Anche se c'erano dei contrassegni sono stati cancellati dal fuoco; eppure non hai dubbi, è un carro da trasporto dell'esercito di Sommerlund, uno dei tre che seguivano la spedizione del capitano Val.



Quando sei sicuro di aver esaminato tutti gli indizi, ti rimetti in sella e riprendete il cammino verso sud.

Vai al **175**.

81.

La voce rauca della guardia echeggia nel tunnel, ma tu continui fino a un tratto dove ci sono dei lavori in corso: un puntello al centro del tunnel sostiene una trave che si è spezzata. Se riesci a farlo cadere, la frana bloccherà il passaggio alle guardie che ti stanno inseguendo.

Se vuoi far cadere il puntello, vai al **173**.
Se decidi di lasciar perdere e preferisci continuare a correre, vai al **224**.

82.

Dopo neanche due chilometri vedi un carro completamente distrutto dal fuoco sul bordo della strada. Verso est un sentiero si inoltra tra le colline.

Se vuoi ispezionare il carro, vai al **337**.
Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **297**.
Se vuoi esplorare il sentiero, vai al **15**.

83.

La scala porta a un livello più basso delle miniere, e c'è un tunnel verso sud. Lo hai appena imboccato quando da una porta nascosta sbuca un drappello di guardie. Li travolgi prima che possano mettere mano alle armi e corri via verso una luce in lontananza, con nelle orecchie le loro grida furibonde.

Vai al **199**.

84. *(fig. 5)*

Dentro, nella penombra, vedi un vecchio seduto a un tavolo. La fiamma stentata di un fuoco di legna è l'unica fonte di luce in questa stamberga maleodorante, ma riesci comunque a intravvedere i rotoli di pergamena e gli strani apparecchi che solitamente ingombrano lo studio di un astrologo o di un negromante. L'uomo alza lo sguardo da una sfera di cristallo luminescente e ti fa segno di sederti di fronte a lui.

"Non sembri molto sorpreso di vedermi, vecchio" gli dici sospettoso.

"Da lungo tempo il nostro incontro era scritto nelle stelle, Lupo Solitario", risponde facendo scorrere le mani nodose sulla superficie della sfera. "Ma non temere, il destino ti ha portato qui perché io possa aiutarti", e così dicendo estrae da sotto le vesti una piccola pergamena, e te la porge. Sopra c'è scritto:

Quando ben alta splenderà la luna
sulle rovine del profondo tempio
si compirà un orrendo sacrificio.
E se a morir sarà una principessa
risorgeranno dall'abisso i morti
che attendono da molto ormai vendetta.

Chiedi il significato di questi strani versi, ma l'uomo non ti risponde. Sembra entrato in trance. Ti sporgi sopra il tavolo per cercare di scuoterlo,

ma la tua mano attraversa il suo corpo ormai evanescente, e dopo un attimo anche la sua immagine svanisce.

Metti in tasca la Pergamena, segnandola come Oggetto Speciale, e lasci la capanna in preda a una strana inquietudine.

Vai al **273.**

85.

Cerchi di impugnare l'arma ma il tuo avversario è un assassino micidiale. Ti conficca le lunghe zanne nella nuca e in un attimo succhia via la tua forza vitale. Senti l'arma cadere a terra, ma quando cadi a faccia in giù non sei più in grado di sentire nulla.

La tua missione si è conclusa tragicamente.

86.

Sali su un carro rovesciato e vedi due soldati che cercano di spegnere le fiamme sulla giacca del capitano Val; forse ce la faranno. Il nemico ha raggiunto le mura diroccate di Randong, e sta avanzando al riparo delle rovine. Inciti gli ultimi a tornare alla barricata, bisogna a tutti i costi respingere l'attacco.

Vai al **186.**

87.

Senti i passi concitati e le voci degli inseguitori dietro di te, quando improvvisamente il tunnel si biforca.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **199.**

continua



(fig. 5) "Da molto tempo il nostro incontro era scritto nelle stelle..."

Se vuoi andare a destra, vai al **208.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso o dell'Orientamento, vai al **60.**

88.

Ti investe un odore nauseabondo, ma coprendoti la bocca e il naso fai un passo indietro con l'arma pronta a colpire. Il mostro sta strisciando verso di te a una velocità impressionante. I tuoi uomini tempestano di colpi le fauci del mostro ma le spade non riescono neanche a scalfire la sua pelle di pietra; un attimo dopo vengono afferrati e inghiottiti. Il Biscione continua ad avanzare, non puoi evitarlo e devi combattere fino alla morte. È immune allo Psicolaser.

Biscione di Pietra:
Combattività 15 Resistenza 38

Se vinci, vai al **321.**

89.

Cerchi di aprirti un varco tra i nemici che ti circondano, controllando il cavallo solo con la pressione delle ginocchia. Ti dirigi verso una collinetta per renderti conto della situazione e incitare da lì i tuoi uomini. Ma ecco che ti viene addosso un cavaliere in armatura con la lancia in resta. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare all'ultimo sangue.

Guerriero: Combattività 17 Resistenza 26

Se vinci, vai al **7.**

90.

Non puoi fuggire, e devi combattere fino all'ultimo sangue.

Cavaliere Vassako:
Combattività 17 Resistenza 24

Se vinci, vai al **249.**

91.

Non è possibile entrare a cavallo nella miniera, e dovete abbandonare gli animali. Dentro è tutto buio, ma dopo pochi passi vedi che a intervalli regolari sono piantate nel muro delle torce spente. Ne prendete una ciascuno e le accendete: ora riuscite a vedere le impronte che portano fino a un tratto dove la galleria è ostruita da una frana; il mucchio di terra e sassi arriva quasi alla volta, lasciando solo una stretta fessura. Le impronte continuano fin su.

Se vuoi arrampicarti sul mucchio di terra e strisciare dentro la fessura, vai al **254.**
Se decidi di abbandonare le ricerche, recuperare i cavalli, e tornare sulla strada principale, vai al **191.**

92.

Verso la metà del giorno seguente arrivate nei pressi di Eshnar. A sud le colline alberate salgono lentamente verso le alte cime dei monti Maaken, coperte di neve. È uno spettacolo superbo, che contrasta violentemente con lo squallido aspetto della città e delle Terre Desolate che si estendono verso nord. Spingendo i cavalli al passo tra le case semiabbandonate che si allineano lungo l'unica strada, arrivate davanti a una grande locanda su cui campeggia un'insegna malandata: "Alle quattro pepite". Gli uomini sono esausti, e hanno bisogno di mangiare e fare una sosta.

continua

Se vuoi entrare, vai al **132.**
Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **301.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **210.**

93.

Quattro predoni sono seduti intorno a un tavolo rotondo, su cui è aperta una mappa delle miniere.



Li attacchi di sorpresa, e riesci a stenderne tre prima che abbiano il tempo di metter mano alle armi. Il quarto è balzato in piedi con la spada in pugno e il desiderio di vendetta negli occhi.

Predone: Combattività 15   Resistenza 26

Se vinci, vai al **2.**

94.

La barca precipita e vieni sbalzato nel vuoto. Dopo un volo interminabile piombi nell'acqua sprofondando per parecchi metri. L'acqua gelida ti toglie le forze, e non hai riserve d'aria nei polmoni. Il peso dello Zaino ti impedisce di risalire, e devi abbandonarlo.

Riesci a tornare in superficie mentre la corrente ti trascina lontano dalla cascata, depositandoti su una riva ghiaiosa ai piedi di una ripida scarpata.

Non c'è traccia della barca e dei tuoi uomini, e hai perso lo Zaino con tutto ciò che conteneva. Ma per fortuna sei ancora vivo, e neppure conciato tanto male.

Aggiorna il Registro di Guerra, e vai al **219.**

95.

"E chi mi dice che non siete dei predoni, e che quelle non sono uniformi rubate?"

Ora devi dare una prova decisiva della tua identità.

Se vuoi dire che sei un cavaliere Ramas, e che i tuoi uomini sono Ranger del Re, vai al **259.**
Se vuoi mostrare il distintivo del tuo grado, vai al **195.**

96.

Un tentacolo si abbatte contro la chiglia, con tale forza che la barca viene sollevata in aria. Vieni sbalzato fuori bordo e finisci nell'acqua gelida. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **47.**
Da 5 a 8, vai al **234.**
Se esce il 9, vai al **334.**

97.

Subito fuori dal tunnel vedi la sagoma di alcune guardie che si avvicinano. Ti dai dell'idiota per aver scelto la strada sbagliata: ora sei inseguito da



(fig. 6) Entra una processione di sacerdoti vestiti di rosso.

una pattuglia. Se vuoi evitare che ti prendano, devi scappare di corsa nell'altro tunnel.

Vai al **199.**

98.

La scimitarra fende l'aria a pochi centimetri dalla tua testa mentre ti cali nella botola. Riesci a chiudere il portello e a sbarrarlo, impedendo al guerriero di seguirti. Con un sospiro di sollievo scendi le scale ed esci dalla torre.

Vai al **59.**

99.

A causa dell'oscurità non vedi che alcune assi della passerella sono rotte. Metti il piede in fallo e precipiti nel vuoto.

La tua pista finisce qui.

100. *(fig. 6)*

Sei arrivato dove volevi, sotto di te si apre il tempio sotterraneo: ma mentre volgi lo sguardo verso l'altare una morsa ti attanaglia lo stomaco. Tutti i tuoi sensi ti stanno urlando di fuggire da questo luogo maledetto. Miranda, la leggiadra figlia del barone Vanalund, giace distesa sull'altare di pietra nera circondato da giganteschi bracieri colmi di metallo fuso. Sembra preda di un incantesimo, e un respiro leggero muove appena il suo petto. Dietro l'altare ci sono due porte massicce, anch'esse di pietra nera, con sopra scolpiti due teschi giganteschi. Da una porta che non riesci a vedere entra una processione di sacerdoti vestiti di rosso, con in testa degli strani

copricapi e in mano dei blocchetti di pietra nera. Nel più assoluto silenzio li depongono in cerchio attorno al corpo della fanciulla, quindi scompaiono. In lontananza senti il cupo suono ritmato di un tamburo che si avvicina sempre più, accompagnato dai passi pesanti di scarponi chiodati. È Bakkarshan che giunge.

Vai al **215**.

101.

Cammini nel tunnel per un paio d'ore, finché arrivi in un'ampia caverna. L'ambiente è diviso in due da un fiume sotterraneo che si inabissa poi in un'apertura ad arco nella parete sud. Oltre il fiume intravvedi l'apertura di un altro tunnel che va verso ovest. Sulla tua sponda, tirata in secco sulla riva e assicurata a un masso, c'è una piccola barca a remi.

Se vuoi usarla per attraversare il fiume e imboccare il tunnel verso ovest, vai al **343**.
Se invece vuoi usarla per seguire il fiume verso sud, vai al **115**.

102.

I tuoi uomini impugnano le spade e avanzano contro gli sconosciuti. I due incappucciati alzano immediatamente le mani ed escono dal tempietto. Uno di loro fa cadere una boccetta di terracotta, che si rompe sul pavimento di marmo facendo uscire un liquido trasparente. Li fai perquisire e trovi dodici Corone d'Oro e cibo sufficiente per due Pasti; se prendi qualcosa aggiorna il Registro di Guerra. Appesi al collo portano degli amuleti di legno a forma di pesce.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **19**.
Altrimenti, vai al **339**.

103.

Riesci a fuggire ma prima vieni ferito da un colpo di scimitarra. Perdi quattro punti di Resistenza.

Stringendo i denti dal dolore riesci a chiudere la botola e a sbarrarla; poi, barcollando, scendi la scala e lasci la torre di guardia.

Vai al **59**.

104.

Facendo ricorso a tutta la tua velocità cerchi di raggiungere l'altro capo della passerella. Il sangue ti pulsa nelle tempie, e preghi che i picchetti non si sfilino subito, dandoti il tempo di arrivare dall'altra parte. Ti mancano solo tre metri quando senti che ti manca il sostegno sotto i piedi.

Se vuoi aggrapparti alle assi della passerella, vai al **303**.
Se vuoi lasciarti cadere nell'oscurità dell'abisso, vai al **342**.

105.

Improvvisamente in cima alle scale compare un gruppetto di guardie armate, che ti ordina di fermarti. Appena vedono che esiti imbracciano le balestre.

Se vuoi attaccarli, vai al **285**.
Se vuoi alzare le mani e arrenderti, vai al **267**.

106.

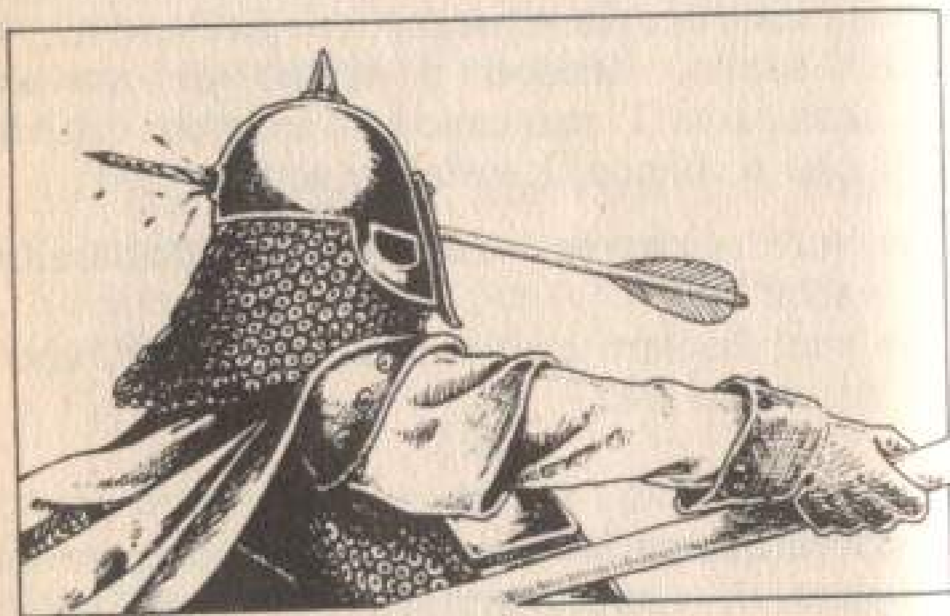
I cavalli sono di taglia piccola, ma molto massici.

Li chiamano 'kuchek', dal nome di una città della Vassagonia settentrionale che si trova qualche centinaio di chilometri a est. I predoni che hai incontrato in precedenza montavano anche loro dei kuchek.

Se vuoi andartene da Eshnar il più presto possibile, vai al **67.**
Se vuoi ispezionare le stalle, vai al **236.**

107.

Il cavaliere ti è alle costole, con la lancia puntata. Stai correndo all'impazzata, e ti accorgi solo all'ultimo momento che sei di fronte a un soldato di Sommerlund con l'arco puntato.



"Buttati giù!" grida, e istintivamente obbedisci. Nello stesso istante la freccia viene scoccata, e passando a pochi centimetri sopra la tua testa va a piantarsi nell'elmo del cavaliere passandolo da parte a parte. Vuoi ringraziare il soldato, ma quello senza darti tempo di aprir bocca sta già tornando alla barricata.

Se vuoi seguirlo, vai al **59.**
Se vuoi raggiungere la torre di guardia, vai al **310.**

108.

Il capo delle guardie ringhia un ordine ai suoi, e quelli si fermano immediatamente. A quanto pare gli ha detto di non immischiarsi, vuol farti la festa da solo.

Porta un elmo piumato, e una fascia di un rosso vivido sul petto. Con una rapida mossa ti punta contro l'alabarda e ti attacca.

Ufficiale delle Guardie:
Combattività 20 Resistenza 30

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento fuggendo per la passerella, andando al **271.**
Se vinci, vai al **28.**

109.

Perquisisci rapidamente il cadavere e trovi tre Corone d'Oro, un Pugnale e una Spada. Puoi prendere quello che vuoi. Mentre stai per andartene noti una botola nel pavimento, e aprendola vedi che porta giù in cantina.

Se vuoi scendere, vai al **347.**
Se preferisci lasciare la capanna, vai al **258.**

110.

Con un calcio apri la porta ed entri. Con tua grande sorpresa, quello che ti trovi davanti non è l'attore ma una giovane donna che sta facendo il bagno in una tinozza. Dopo un attimo di silenzio

stupefatto, la ragazza comincia a strillare a più non posso, interrompendosi solo per tirarti dietro tutto ciò che le capita sotto mano. Sotto una pioggia di spazzole, specchietti, pettini, saponette e maledizioni sei costretto a battere in ritirata. Fuori si è raccolta una piccola folla attratta da quel putiferio, e nessuno di loro capisce una parola della tua lingua. Cerchi di spiegarti a gesti, ma vedi che l'equivoco si fa sempre più pesante, e di fronte ai loro sguardi di ghiaccio e alle facce impietrite decidi di rinunciare alle ricerche dell'attore scomparso.

Vai al **165.**

111.

Ti concentri per cogliere il momento esatto per agire. Il tuo attacco è fulminante: evitando i colpi dell'avversario ti getti sotto la pancia del suo cavallo e tagli la cinghia che sostiene la sella. L'uomo precipita a terra in una nuvola di polvere; ti avvicini per dargli il colpo di grazia ma sta già balzando in piedi.

Se vuoi combatterlo, vai al **90.**
Se preferisci evitare la lotta, vai al **163.**

112.

La passerella finisce contro la parete di fronte con uno schianto impressionante. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è meno di dieci, togli 3 dal numero che esce; se è più di venti, aggiungi 3.

Se il totale va da -3 a 4, vai al **42.**
Se va da 5 a 12, vai al **303.**

113.

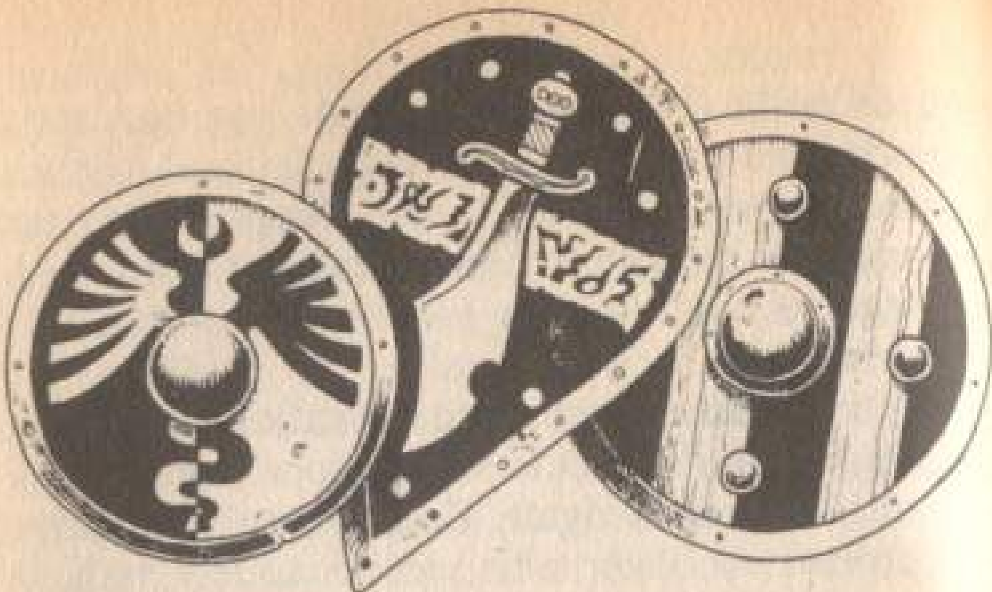
Entrate nella foresta, e scendendo per una zona collinosa puntate verso il fiume Rand. Quasi subito la vegetazione si fa troppo fitta per proseguire a cavallo; a malincuore dai l'ordine di smontare e continuare a piedi con i cavalli alla cavezza.
Arrivati al fiume cominciate a risalire la corrente spumeggiante. Procedete salendo per ampi terrazzamenti di roccia levigata, finché in un punto dove nel torrente sboccano altri piccoli ruscelli vedi un gruppo di sei predoni intenti a pescare con le lance. Sulla sponda opposta ci sono i pesci già pescati, accanto a un carro che riconosci subito per uno di quelli in dotazione all'esercito di Sommerlund.

Se hai già il grado di Tutore Ramas, vai al **166.**
Se non ce l'hai ancora puoi muovere all'attacco, andando al **14.**

Se vuoi tentare di attraversare il fiume al riparo dei grandi massi che si trovano in mezzo alla corrente, vai al **316.**
Se non vuoi attraversare in questo punto e preferisci tornare indietro, vai al **232.**

114.

Ordini ai tuoi di prepararsi al combattimento e fai segno a uno dei figli del taverniere di aprire il portone. Ma appena quello ha tolto la sbarra, i battenti si spalancano sotto la spinta di una dozzina di predoni inzuppati di pioggia, che entrano proteggendosi con gli scudi. I tuoi uomini cercano di respingerli, ma devono ritirarsi quando altri predoni irrompono nella locanda.



Ad un tratto dal muro di scudi esce un guerriero imponente, coperto da un'armatura scarlatta, e viene contro di te.

Guerriero: Combattività 16 Resistenza 25

Non puoi evitarlo, e devi combattere all'ultimo sangue.

Se vinci, vai al **295**.

115.

Passando sotto l'arco ti stringi nel mantello e tiri su il cappuccio. Dalla volta cadono grosse gocce d'acqua ricca di minerali, che macchiano le vesti e i capelli di striature color ruggine.

Remate per più di un paio di chilometri finché sbucate in una piccola grotta, dove una scala di pietra sale a un portale nella parete.

Se vuoi ormeggiare la barca alla base della scala e salire all'imboccatura del tunnel, vai all'**8**.

Se vuoi continuare a scendere il fiume verso sud, vai al **240**.

116.

"Sono proprio contento che il Re abbia mandato qualcuno a cercarci" dice Val sorridente, ora che ha recuperato le forze. "Qui cominciavo ad annoiarmi".

Ti alzi dal pagliericcio e ringrazi il capitano: il suo intervento coraggioso e tempestivo ti ha salvato la vita. "Sono io che devo ringraziarti, Lupo Solitario; ormai il tuo valore è leggendario, e la tua sola presenza qui vale cento uomini".

Ti chiede notizie del viaggio, e gli racconti le varie traversie che ti hanno condotto fino all'incontro con lui: la lunga marcia verso sud, la perdita dei tuoi uomini, le miniere, gli attacchi dei predoni.

"Predoni li chiami, ma sono in realtà gli uomini di Bakkarshan" risponde Val con la voce piena di disprezzo. "Ecco la fonte di tutti i nostri guai. Un mese fa lui e i suoi rinnegati ci hanno teso un'imboscata; erano molto più numerosi, ma siamo riusciti a rifugiarci qui a Randong, dove siamo rimasti assediati in attesa dei soccorsi. Le armi sono sufficienti, ma il cibo e l'acqua ci bastano appena per sopravvivere".

Gli chiedi che fine ha fatto la gente di Randong. "La maggior parte è stata ridotta in schiavitù da Bakkarshan, che si è impadronito delle miniere e costringe gli abitanti ai lavori forzati. Solo un uomo è riuscito a fuggire dalle miniere e a giungere fin qui evitando i cani da combattimento e le pattuglie di guardia. È il barone Oren Vanalund; vieni, ti condurrò da lui".

Val ti porta fino all'ultimo piano della torre, dove

apre una porta di ferro. Lo spettacolo che ti si presenta ti riempie il cuore di tristezza e compassione.

Vai al **318.**

117.

Raggiungi un tratto del tunnel dove ci sono dei lavori in corso. È crollato il pavimento, e per attraversare il buco è stata messa una passerella provvisoria. Sei stanco e non ti accorgi che la Torcia sta per spegnersi; e quando sei a metà della passerella ti ritrovi al buio completo.

Se hai un'altra Torcia nello Zaino, vai al 22.

Se non ce l'hai, devi andare avanti facendo molta attenzione. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Sesto Senso o dell'Orientamento, aggiungi 3 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **99.**
Se va da 7 a 12, vai al **256.**

118.

La porta di ferro è chiusa a chiave, ma c'è una serratura e una grande maniglia con appesa una Frusta. Se vuoi prenderla, segnala tra gli oggetti dello Zaino.

Se possiedi una Chiave di Ferro puoi aprire la porta, andando al **308.**

Se non hai la Chiave, o non vuoi aprire la porta, puoi uscire dalla stanza prendendo la scala a chiocciola.

Se vuoi salire la scala, vai al **170.**
Se vuoi scendere la scala, vai al **228.**

119.

"Ferma la tua lama, Bakkarshan! La sua ora non è ancora giunta!", gridi con una voce che sovrasta gli urli del vento. Il rinnegato si volta, e risponde con una risata satanica. Poi viene verso di te brandendo nella mano guantata d'acciaio il pugnale fiammeggiante. Sfoderi la tua arma e salti giù nel tempio.

Se vuoi combattere, vai al **296.**
Se vuoi cercare di liberare Miranda, vai al **73.**

120.

Dopo molte ore arrivate a un bivio sulla strada principale. Un cartello segna verso sud: RANDONG 95 CHILOMETRI, e a est: ESHNAR 65 CHILOMETRI.

Se vuoi continuare verso sud, vai al **33.**
Se decidi di andare a est, vai al **92.**

121.

Una nuova schiera di nemici sta avanzando. I tuoi uomini resistono, ma gli altri sono troppo numerosi. Non sarà possibile reggere a lungo.

"Nella miniera!" gridi, mentre il nemico si sta preparando a un altro attacco. Ma solo quattro dei tuoi possono obbedire all'ordine: gli altri ormai giacciono sotto i loro scudi.

Vai al **248.**

122.

Appena alzi la lama dorata il vento sembra aumentare di violenza. Sembra che ti penetri nella mente, provocando immagini di orrore e di morte.

Bakkarshan ti vede in difficoltà e ti ferisce alla guancia. Perdi un punto di Resistenza, ma il dolore causato dalla ferita ti riporta alla realtà, e il combattimento comincia.

Bakkarshan: Combattività 25 Resistenza 29.

Sei sotto l'attacco di una potente forza mentale. Se non hai lo Psicoschermo perdi quattro punti di Combattività durante tutto il combattimento. E comunque il tuo avversario è dotato di una grande forza di volontà, è immune allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **350.**

123.

Per più di quattro ore ti apri faticosamente la strada attraverso le colline boscose. Hai la gola asciutta e il cuore che sta per scoppiare, ma non puoi permetterti una sosta finché, verso il tramonto, sei sicuro di aver lasciato indietro gli inseguitori.

Sei all'imboccatura di una ripida valletta, che porta all'ingresso di una miniera. Per secoli e secoli questi terreni, ricchi di gemme e metalli, hanno rappresentato un miraggio e una maledizione per coloro che vi giungevano in cerca di fortuna. Alcuni hanno trovato più di quanto avessero mai immaginato, altri hanno perduto anche la vita nel gelido labirinto di gallerie.

Osservi l'entrata della miniera: se riesci a raggiungere uno dei rami principali potrai arrivare fino a Randong. Appena dentro c'è una cassetta con dentro sei Torce e un Acciarino. Avrai bisogno di almeno una Torcia per muoverti nel buio della miniera. Puoi prenderne quante vuoi, ma ricorda che ogni Torcia occupa uno spazio nello Zaino: segna le variazioni sul Registro di Guerra.

Entri nella miniera, andando al **315.**

124. *(fig. 7)*

Sul campo coperto di caduti sta avanzando un mantelletto, un riparo mobile di legno che consente al nemico di avvicinarsi alla barricata. Gli uomini di Val lo tempestano di frecce, ma quando è a pochi metri una figura misteriosa esce allo scoperto e punta un'asta nera contro la barricata. Cade immediatamente colpito da una freccia, ma non prima che un globo fiammeggiante uscito dall'asta distrugga una parte della barricata mandando i difensori a gambe all'aria. Nella nuvola di polvere e detriti vedi la cavalleria nemica partire all'attacco, con gli alti elmi piumati di metallo lucente e le corazze di un color rosso intenso. Con la furia di un uragano penetrano nel varco aperto dal globo di fuoco, e subito ti trovi davanti uno di loro con la lancia puntata.

Se vuoi accettare il combattimento, vai al **333.**
Se preferisci correre verso la torre di guardia, vai al **107.**

125.

Con un sorriso soddisfatto dai uno strattone alla fune, e ti volti per vedere i tuoi inseguitori precipitare nell'abisso. Ma l'unica cosa che cade è invece una pesante inferriata che blocca l'entrata del tunnel davanti a te. Ridacchiando, i nemici si preparano ad attaccarti.

Non puoi evitare il combattimento, e devi affrontarli uno alla volta.

Capo delle Guardie:
Combattività 20 Resistenza 30
Guardia 1: Combattività 18 Resistenza 26
Guardia 2: Combattività 16 Resistenza 24

Se vinci, vai al **261**.

126.

Scende la notte sulla Valle dei Predoni, e dovete accamparvi. Viene acceso un grande falò, e le sentinelle vengono disposte intorno all'accampamento. Devi fare un Pasto, o perdi tre punti di Resistenza.

La notte passa senza incidenti e all'alba levate il campo. È ora di riprendere la marcia. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

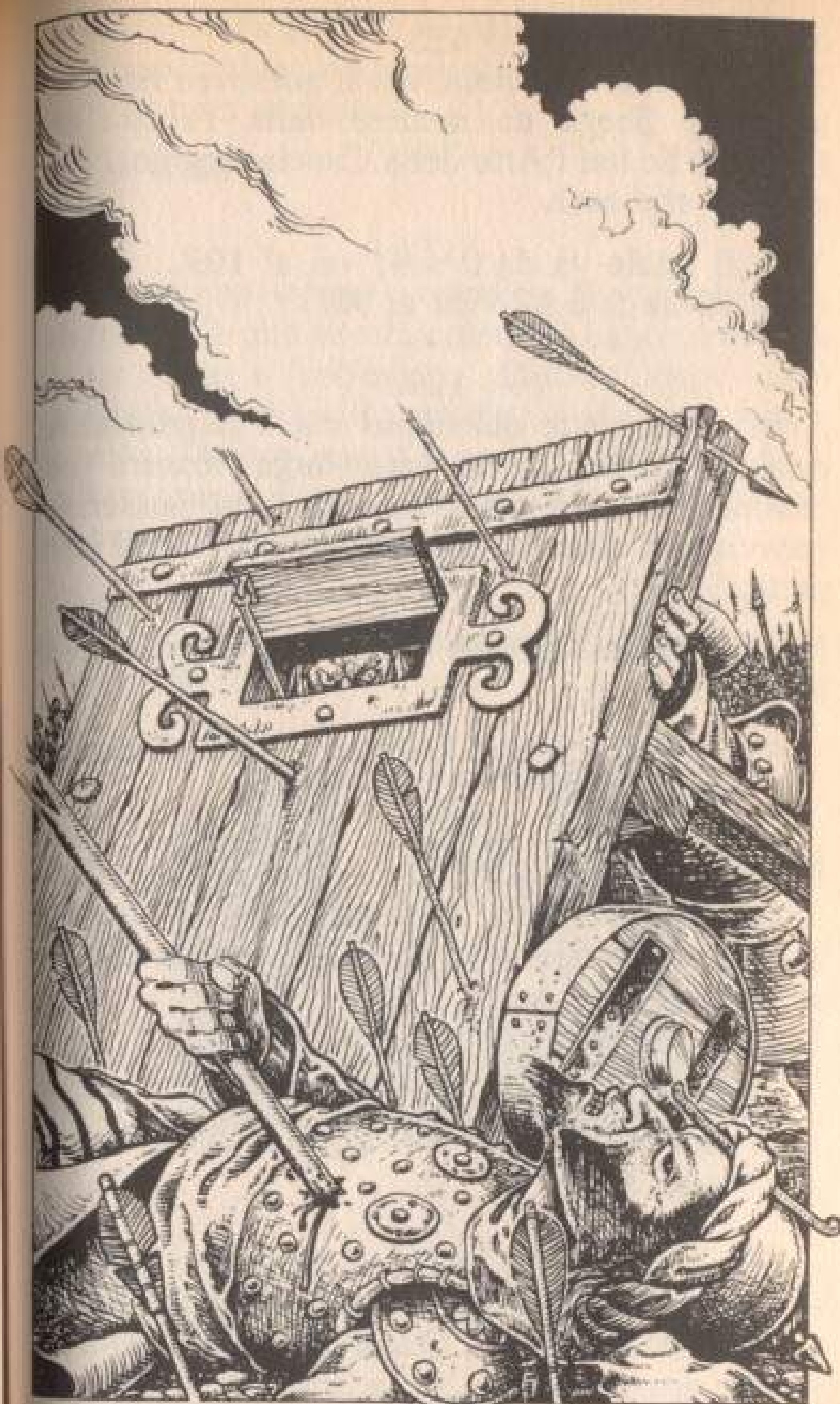
Da 0 a 4, vai al **25**.
Da 5 a 9, vai al **171**.

127.

Ti tiri fuori da sotto il corpo dell'Elix, mentre intorno si svolge ancora una lotta disperata. Due dei tuoi uomini sono morti, con la gola squarciata, e un terzo a terra sta lottando corpo a corpo con una di quelle belve. Il quarto ha raggiunto la scala e sta cercando a colpi di spada di liberarsi dalla morsa di un Elix che gli addenta un piede.

Delle guardie non c'è traccia, nell'impeto della lotta devono essere state spinte dentro il pozzo.

Se vuoi aiutare il Ranger a terra, vai al **178**.
Se vuoi aiutare quello sulla scala, vai al **245**.



(fig. 7) Sta avanzando un mantelletto, un riparo di legno che consente ai nemici di avvicinarsi...

128.

Ti butti verso la botola, ma il guerriero cerca di bloccarti. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia, aggiungi 3 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **103**.
Se va da 5 a 12, vai al **98**.

129.

Arrivi a un tratto del tunnel che è parzialmente franato. Si è aperta una larga fessura nel pavimento, ed è stata montata una passerella provvisoria. Stando ben attento arrivi dall'altra parte.

Hai fame e devi fare un Pasto, o perdi tre punti di Resistenza.

Aggiorna il Registro di Guerra, prima di andare al **309**.

130.

Per più di un'ora segui la riva in direzione della catena dei Maaken. Il fiume Rand è largo e impetuoso; da questa parte non è possibile trovare un ponte o un guado.

Se vuoi tornare alla rimessa delle barche, vai al **68**.
Se vuoi continuare a scendere il fiume verso est, vai al **331**.

131.

La porta non è chiusa a chiave, e conduce in un tunnel poco illuminato. Questa parte della miniera sembra aperta da poco, le architravi sono di legno fresco e sul pavimento non c'è segno di passaggio di uomini e carrelli. Il tunnel prosegue verso sud per quasi due chilometri, prima di svoltare bruscamente a ovest.

Vai al **185**.

132.

I tuoi uomini legano i cavalli e ti seguono nella taverna. C'è una vecchia dietro il banco, con una faccia tesa e sofferente. Indossa degli abiti maschili: un'ampia camicia e dei calzoni a scacchi. Dentro non c'è nessuno, ma sui tavoli vedi un gran numero di boccali di birra, e parecchi sono ancora mezzi pieni.

Se ti sembra che qualcosa non va, vai al **67**.
Se vuoi far qualche domanda alla vecchia, vai al **287**.



133.

I predoni si avvicinano da tre lati, pronti a ucciderti. Attaccano insieme, e devi combatterli come un solo nemico.

Predoni: Combattività 18 Resistenza 35

continua

Puoi fuggire in qualsiasi momento e correre verso Randong, andando al **307.**
Se perdi dei punti di Resistenza, vai al **17.**
Se vinci senza perdere punti di Resistenza, vai al **265.**

134.

Più avanti arrivate all'imboccatura di una miniera. Le impronte di due persone scompaiono nell'oscurità, e stando alla forma e alla misura dovrebbero essere di due dei tuoi esploratori. Provi a chiamare, ma nessuno risponde.

Se vuoi entrare nella miniera, vai al **91.**
Se decidi di abbandonare le ricerche, torna indietro lungo il sentiero andando al **191.**

135.

Le Terre Desolate, brulle e pianeggianti, non offrono alcun riparo per nascondersi ai predoni. Sono quattro volte più numerosi, e la salvezza dei tuoi uomini dipende dalla decisione che prendi.

Se li vuoi attaccare di sorpresa, sperando di sbaragliarli con un attacco fulmineo, vai al **284.**
Se vuoi prendere con te solo dieci uomini, mandando gli altri verso i monti Durncrag nella speranza che si tirino dietro l'orda dei predoni, vai al **211.**
Se vuoi lanciarti al galoppo verso sud, sperando di metterti al riparo nella foresta di Randong prima che i nemici ti siano addosso, vai al 30.

136.

L'uomo è in stato di shock; ha il braccio sinistro fratturato sopra e sotto il gomito, e molte costole rotte.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **313.**
Altrimenti, vai al **216.**

137.

Tutt'intorno alla barricata il nemico si sta ritirando, richiamato dal suono dei corni da caccia. Il capitano Val, esultante, spunta dal fumo della battaglia: "Abbiamo vinto, Lupo Solitario, gliel'abbiamo fatta vedere!"

Gli uomini stanno ricostruendo la barricata e danno una mano ai feriti. La vista dei tuoi compagni caduti ti riempie di tristezza, ma ti rincuori al pensiero della vittoria. Il capitano ti conduce alla torre di guardia, dove vieni medicato con impacchi di Vigorilla. Recuperi sei punti di Resistenza.

"Oggi abbiamo vinto, ma non credo che sia finita qui". Ora Val ha di nuovo un'espressione seria. "Bisogna impedire il sacrificio di Miranda, la figlia di Vanalund, altrimenti per noi sarà la fine". Le parole dell'antica profezia ti ritornano alla mente e un brivido ti percorre le membra al pensiero di cosa vi aspetta. Fra tre giorni ci sarà la luna piena, e Bakkarshan compirà il suo orrendo sacrificio nel tempio tra le rovine di Maaken, richiamando in vita intere legioni di morti viventi. Devi impedirlo a tutti i costi.

Vai al **12.**

138.

Sei sceso a metà della rampa quando una delle

guardie si volta e ti vede. Stenta a rendersi conto della tua presenza, e ne approfitti per saltargli addosso prima che possa reagire. Ha appena il tempo di lanciare un urlo che lo mandi a ruzzolare giù dalla discesa. L'altro impugna la spada e si alza barcollando. È ubriaco fradicio, ma trova la forza di assalirti come un cane rabbioso.

Guardia ubriaca: Combattività 13 Resistenza 29

Puoi fuggire in qualsiasi momento imboccando il tunnel che si apre a questo livello, andando all'**81.**

Se vinci il combattimento, vai al **152.**

139.

Mandi avanti tre uomini, con il compito di controllare che non ci siano predoni sulla strada o nei boschi che la costeggiano. Prima che partano, gli raccomandi di tornare comunque a riferire entro due ore.

Hai fame e devi fare un Pasto, o perdi tre punti di Resistenza. Nonostante la stanchezza gli uomini stanno all'erta, ora: sono già passate tre ore e gli esploratori non sono tornati.

Se vuoi mandare altri tre esploratori nella foresta, vai al **206.**

Se vuoi aspettare l'alba prima di andare a vedere cos'è successo, vai al **330.**

Se pensi che rimanere qui sia troppo pericoloso, puoi andare a est verso Eshnar, andando al **92.**

140.

Calano le prime ombre della sera sulle rovine di Randong quando, approfittando dell'oscurità, ti dirigi a sud attraverso il campo di battaglia. Esiste una strada che porta a Maaken, ma è piena zeppa di guerrieri Vassaki. Se ne stanno seduti a gruppetti sui bordi della strada, curando le ferite e rimuginando sulla sconfitta. Anche se sono demoralizzati non perderebbero l'occasione di farti fuori, quindi devi passare per la foresta.

Se vuoi inoltrarti tra gli alberi alla destra della strada, vai al **70.**

Se vuoi tenerti alla sinistra, vai al **314.**

141.

Non è molto che cavalcate, quando le nubi oscurano completamente il cielo e comincia a cadere una pioggia torrenziale. Nel giro di pochi minuti la strada asciutta e polverosa si trasforma in un pantano. Con questo tempo non ha senso accamparsi, quindi continuate per tutta la notte nella speranza che la tempesta si calmi. Durante la cavalcata notturna devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza.

Verso mattina la pioggia cessa, ma ormai siete tutti molto stanchi.

Vai al **253.**

142. *(fig. 8)*

Spunta un'alba umida e fosca. Gelide correnti muovono a tratti l'aria piovigginosa che avvolge le rovine di Maaken, mettendoti addosso una vaga inquietudine. Stai fermo e osservi, avvolto strettamente nel mantello per proteggerti dal freddo che penetra fin nelle ossa.

In questi luoghi, nell'Età della Luna Nera, Ulnar re di Sommerlund raggiunse e sbaragliò definitivamente le armate dei Signori delle Tenebre, fuggite fin qui dopo la tremenda sconfitta al passo di Moytura. Qui Ulnar uccise con la Spada del Sole Vashna, il Signore dei Signori delle Tenebre, facendolo precipitare insieme ai suoi soldati nell'abisso senza fine che si apre alle spalle della città di Maaken. Dicono che il suo grido di morte echeggerà in questi luoghi finché egli non sarà risorto per vendicarsi su Sommerlund e i suoi re. Con un brivido di terrore pensi che quel giorno potrebbe essere arrivato.

Per ben cinque ore prendi nota di ogni particolare della città distrutta. Nella tua mente continui a sentire il verso dell'antica profezia: "...sulle rovine del profondo tempio...".
Il tempio dunque dev'essere sotterraneo, bisogna trovare l'entrata; ma dove? Esamini ogni apertura nel terreno, ma le escludi tutte tranne due: l'entrata di una cripta sorvegliata da due guerrieri Vassaki, e una scala di marmo che scende sotto terra tra due file di colonne spezzate.

Se vuoi entrare nel tempio dalla porta sorvegliata, vai al **183**.
Se vuoi entrare nel tempio scendendo la scala di marmo, vai al **270**.

143.

Per quanto ti dia da fare non riesci a demolire il puntello. Improvvisamente i tuoi inseguitori sbucano dall'oscurità e si lanciano su di te. Anche se sono solo in due, ce ne sono degli altri che stanno arrivando. Devi combatterli uno alla volta.



(fig. 8) Due guardie sorvegliano l'accesso della cripta.

Guardia 1: Combattività 16 Resistenza 22
Guardia 2: Combattività 15 Resistenza 21

Se riesci ad uccidere la prima guardia, puoi fuggire andando all'**87.**
Se le uccidi tutte e due, vai al **230.**

144.

Salti giù dal carrello, senza immaginare cosa ti aspetta. Le rotaie corrono sul bordo di una profonda cava, e ti ritrovi a precipitare nel vuoto cogliendo appena lo sguardo disperato del tuo sconosciuto amico.

Sei saltato dalla parte sbagliata. Un errore che ti è costato la vita.

145.

Il tunnel procede in discesa per chilometri e chilometri nella roccia compatta. A tratti sei investito da sciami di insetti luminescenti, o da qualche pipistrello attratto dal calore del tuo corpo.



Alla fine arrivi in un vasto ambiente, con una piccola baracca di legno addossata a una parete. Sei esausto, e hai bisogno di dormire.

Se vuoi riposare nella baracca, vai al **322.**
Se vuoi continuare nonostante la stanchezza, vai al **162.**

146.

Il predone cade e viene trascinato via dalla corrente. Saltando di sasso in sasso inseguite i due predoni superstiti che stanno correndo verso l'altra riva per avvertire i compari che sono nel carrozzone. Quelli escono e vedi con terrore che stanno prendendo di mira con gli archi i tuoi compagni. Lanci un grido di avvertimento, ma una freccia ti sfiora la fronte e ti fa cadere all'indietro nel fiume.

Vai al **272.**

147.

La guardia si accorge che ti stai avvicinando e si gira di scatto. Ti fissa a bocca aperta e sguaina la spada. Siccome lo hai colto di sorpresa non perdi punti di Resistenza durante il primo scontro.

Guardia: Combattività 14 Resistenza 23

Se vinci, vai al **280.**

148. *(fig. 9)*

"A me! A me!" la voce del capitano Val sovrasta il rumore delle armi. "Seguitemi, soldati di Sommerlund!"

Il valoroso capitano fa disporre a incudine i suoi

uomini armati di scudi e attacca i cavalieri sul fianco. Questi sono costretti a indietreggiare e sono scompaginati dall'urto del drappello. Un trombettiere Vassako, con la faccia coperta di sangue, riesce a recuperare una tromba e suona la ritirata. I predoni superstiti spronano i cavalli cercando di riguadagnare la breccia nella barricata, e in preda al panico calpestano la fanteria che li aveva seguiti nell'attacco.

Val ha ripreso il controllo della barricata, e una pioggia di frecce si abbatte sulle spalle dei nemici in fuga; i Vassaki si ritirano gettando via le armi, mentre sul pianoro risuona fiero ed esultante il grido di vittoria di Sommerlund.

Vai al **137**.

149.

Con un terribile senso di colpa riconosci quegli amuleti. Appartengono al pio ordine dei Redentori, devoti pellegrini che dedicano la vita alla preghiera e al soccorso dei malati.

Maledicendo il tuo comportamento avventato rimetti pietosamente gli amuleti al collo dei due sant'uomini.

Vai al **188**.

150.

Le impronte portano all'ingresso di una miniera, coperto completamente dalla vegetazione. Dando un'occhiata dentro, vedi che molti dei puntelli e delle travi di sostegno sono crollati. Il pavimento è coperto di muschio e solcato da un rivolo d'acqua.



(fig. 9) Un trombettiere Vassako suona la ritirata...

Qui finiscono le orme dei cavalli, ma ci sono orme di stivali che entrano nel tunnel.

Se vuoi mandare i tuoi uomini a cercare i cavalli dispersi, vai al **164**.

Se vuoi seguire le impronte di stivali dentro la miniera, vai al **288**.

Se vuoi abbandonare le ricerche e tornare indietro, vai al **6**.

151.

Il pavimento è coperto di resti in decomposizione di piccoli roditori. Il rumore delle ossa che si spezzano sotto i tuoi passi ti causa un senso di disgusto.

Arrivate in un punto dove il tunnel volge bruscamente a est, e sulla parete di fronte vedi il riverbero di torce accese. Ti sporgi con cautela e, come pensavi, vedi due armigeri di guardia a un pozzo.

Se vuoi far segno ai tuoi uomini di attaccarli, vai al **320**.

Se vuoi attirarli nel tunnel per prenderli vivi, vai al **197**.

152.

Perquisisci il corpo e trovi:

Una Spada
6 Corone d'Oro
Cibo per due Pasti
Una Chiave d'Ottone.

Puoi prendere quello che vuoi, segnandolo sul Registro di Guerra.

Mentre stai per imboccare il tunnel, sulla rampa più in basso compare una guardia; appena ti vede suona l'allarme su un corno da caccia. Non sei così curioso né così imprudente da aspettare di vedere cosa succede, quindi entri di corsa nel tunnel.

Vai all'**81**.

153.

Lasci partire una freccia contro il capo dei predoni, ma quello ha la prontezza di sollevare lo scudo e il tiro viene deviato. Prima che tu possa tirare di nuovo, qualcuno con un calcio ti fa volare l'arco di mano; davanti a te c'è un guerriero Vassako, e non puoi fuggire.

Guerriero: Combattività 17 Resistenza 26

Per usare l'arco avevi rinfoderato la tua arma, e purtroppo il guerriero ti attacca prima che tu possa impugnarla per difenderti; perdi quattro punti di Resistenza durante i primi due scontri. Se al terzo sei ancora vivo, riesci a impugnare l'arma e a rispondere all'attacco.

Se vinci, vai al **174**.

154.

Quando sei sicuro che i predoni hanno abbandonato l'inseguimento, ordini una sosta per riprendere fiato. Ti sono rimasti solo dieci uomini, gli altri sono morti o prigionieri. Ormai non puoi più tornare indietro, il nemico tiene la strada per Sommerlund; devi continuare verso sud a tutti i costi. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

continua

Da 0 a 2, vai al **120**.
Da 3 a 9, vai al **51**.

155.

Dietro i cani da combattimento c'è una dozzina di arcieri che si avvicinano. Anche se riesci a cavartela con quelle belve non avresti scampo contro le frecce. Senza perdere un attimo ti metti a correre a tutta forza verso Randong.

Vai al **225**.

156.

Il tunnel arriva alla base di un pozzo, al cui interno è fissata una scaletta. Dieci metri più in alto c'è l'imboccatura di un altro tunnel, che va verso ovest. Non c'è altra uscita.

Se vuoi arrampicarti sulla scaletta, vai al **212**.
Se decidi di tornare sui tuoi passi per prendere il tunnel verso sud, vai al **101**.

157.

Sei così stanco che devi fare una sosta e dormire. Dopo molte ore ti svegli completamente riposato. Recuperi un punto di Resistenza e continui ad esplorare il tunnel.

Vai al **309**.

158.

La barca viene proiettata nel vuoto, e cadi per quella che ti sembra un'eternità prima di piombare in acqua. L'impatto è così violento che resti tramortito, e perdi tre punti di Resistenza.
Quando ti svegli ti trovi a faccia in giù nella fanghiglia; ti sembra che la testa ti scoppi, e hai i polmoni irritati come se stessero bruciando. Hai perso lo Zaino con tutto quello che c'era dentro. Hai la vista appannata, ma non ti ci vuole molto per capire che sei rimasto solo, non c'è traccia degli uomini né della barca.

Aggiorna il Registro di Guerra e vai al **219**.

159.

Sei disteso con la faccia a terra, senza respirare e con i nervi tesi come corde di violino: devi aspettare che passi la pattuglia.

Centinaia di minuscoli animaletti percorrono instancabilmente i teneri gambi di grano, li vedi a pochi centimetri dai tuoi occhi, e cominci a pensare che tra un po' cominceranno a salirti lungo le gambe, dentro le maniche, giù per il collo della tunica. Ti sta venendo un prurito irresistibile, e sei talmente suggestionato che quando un rivolo di sudore ti cola lungo la tempia riesci a stento a trattenere un grido di disgusto.



Chiacchierando e scherzando i predoni passano a pochi metri, senza nemmeno sospettare la tua presenza. Quando sono abbastanza lontani salti in piedi e cominci a grattarti dappertutto. E solo allora ti rendi conto che non era una suggestione, e che hai le gambe letteralmente coperte di insetti che ti stanno succhiando il sangue. Devi toglierti tutti i vestiti, e anche gli stivali, per riuscire a liberarti da questi immondi parassiti. Insieme al sangue ti hanno succhiato due punti di Resistenza.

Continui lungo il sentiero, andando al **204**.

160.

Prendi cinque uomini con te e ti dirigi verso la capanna. È completamente coperta di rampicanti e non ci sono finestre; c'è solo una strana porta ovale. Scendi da cavallo e ti avvicini all'entrata, quando senti una voce profonda: "Entra, Lupo Solitario, ti stavo aspettando".

Se vuoi entrare, vai all'**84**.
Se vuoi impugnare la tua arma e aprire la porta con un calcio, vai al **205**.
Se vuoi fare entrare prima i Ranger, vai al **306**.

161.

Coprendoti con il mantello ti appiattisci sul fondo di un carrello vuoto, e resti lì, trattenendo il respiro. Da una fessura nel legno vedi una fila di uomini in condizioni penose che avanzano nella tua direzione. Sono spinti avanti da un drappello di guardie che prendono a bastonate chiunque rallenti il passo. Improvvisamente senti che il carrello si muove; alzi la testa e vedi una faccia che ti sta guardando. "Quando ti do il segnale salta giù e corri verso sinistra" ti dice, e si tira indietro.

Quando il carrello esce dal tunnel resti quasi accecato dalla luce del sole; con una rapida occhiata dalla fessura vedi che stai per arrivare alla fine delle rotaie, dove c'è un mucchio di materiale minerario con sopra una rudimentale gru. In quel momento senti la voce: "Ora!".

Se vuoi saltar giù e correre verso sinistra, vai al **27**.
Se vuoi saltar giù e correre verso destra, vai al **144**.
Se non ti fidi e decidi di restare dove sei, vai al **294**.

162.

Di qui partono due tunnel. Uno va verso ovest, l'altro verso sud.

Se vuoi andare a ovest, vai al **214**.
Se vuoi andare a sud, vai al **117**.

163.

Ti allontani di corsa ma inciampi in una ruota di carro e finisci per terra. Il Vassako alza la spada con una risata soddisfatta, ma improvvisamente lancia un urlo di dolore e stramazza a terra con una freccia di Sommerlund piantata nella nuca.

Vai al **249**.

164.

Improvvisamente il cupo suono dei corni ti gela il sangue: dei guerrieri vestiti di rosso stanno

uscendo dal fitto fogliame e attaccano i tuoi uomini. Sono almeno tre volte superiori di numero, e sarà difficile tirarsi fuori da questa imboscata.

Se vuoi esortare i tuoi uomini a resistere, vai al **299.**

Se decidi che è meglio ripiegare nella miniera, vai al **52.**

165.

Torni verso il palcoscenico, dove nel frattempo i tuoi ospiti hanno preparato da mangiare. La minestra fumante manda un delizioso profumo.

Se accetti il loro invito, vai al **319.**

Se non vuoi mangiare con loro, devi fare un Pasto dal tuo Zaino o perdi tre punti di Resistenza. Vai al **13.**

166.

Il tuo intuito ti dice che il carrozzone è pieno di predoni che dormono. È quasi impossibile pensare di riuscire ad attraversare il fiume uccidendo i sei che pescano prima che diano l'allarme. Decidi che è troppo pericoloso attraversare qua, e fai un segnale ai tuoi di seguirti lungo il fiume verso est.

Vai al **232.**

167.

Sei fortunato: sul fondo del carrello trovi uno Zaino da minatore e un Badile. Nello Zaino c'è un Pasto completo, e decidi di prendere tutto aggiornando il Registro di Guerra.

Imbocchi il tunnel andando al **185.**

168. *(fig. 10)*

Apri la tua Sfera di Fuoco e procedi con le due metà ben alte nelle mani; sollevando gli occhi vedi, appollaiata su una trave, una mostruosa creatura dalla pelle nera. I suoi occhi demoniaci seguono ogni tua mossa, e dalla sua bocca escono mute imprecazioni. Ad un tratto si lancia in picchiata e ti attacca.

Se hai la Spada del Sole, vai al **34.**

Altrimenti, vai all'**85.**

169.

Ad un tratto ti manca il terreno sotto i piedi e cadi tra il fogliame, precipitando lungo una scarpata fino a fermarti su un largo sentiero più sotto. A meno di tre metri c'è un predone inginocchiato che sta esaminando lo zoccolo del suo cavallo. Si gira di scatto e ti attacca con un lungo pugnale.

Predone: Combattività 16 Resistenza 24

Se vinci, ti accorgi che da nord stanno arrivando altri predoni. Devi scappare.

Vai al **123.**

170.

Sali per cinque minuti su per la scala a chiocciola, e alla fine imbocchi un tunnel che va verso sud. Arrivi a un punto dove questo svolta bruscamente verso ovest, e poco avanti sulla destra c'è una scala che scende.

Se vuoi prendere la scala, vai al **228.**

Se preferisci continuare lungo il tunnel, vai al **221.**



(fig. 10) Un paio di occhi satanici sta seguendo i tuoi movimenti.

171.

La marcia prosegue lungo la brulla e desolata Valle dei Predoni, ma i tuoi uomini sembrano ancora su di morale. Canticchiano vecchie marcette militari, tanto per rompere la monotonia del viaggio e per non pensare a quello che li aspetta. Nel pomeriggio cominciano ad addensarsi nere nubi di tempesta laggiù a ovest, sopra i monti Durncrag, e il rimbombo del tuono in lontananza annuncia la pioggia imminente. È quasi sera quando gli esploratori rientrano annunciando che poco più avanti hanno avvistato una locanda.

Se vuoi passare la notte nella locanda, vai al **63.**

Se decidi di continuare la marcia malgrado la tempesta che si avvicina, vai al **141.**

172.

Stanno parlando in dialetto Vassako: sono almeno in quattro e stanno discutendo sul fatto che c'è un intruso nella miniera. Non è il caso di intraprendere azioni avventate, quindi torni nella galleria. In giro non c'è nessuno e imbocchi il tunnel con i carrelli che va verso ovest.

Vai al **55.**

173.

Il puntello è ben saldo, non sarà facile farlo cadere.

Se hai la Spada del Sole, vai al **275.**

Altrimenti scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai un Piccone o un Badile, aggiungi 2 al numero che esce.

continua

Se il totale va da 0 a 6, vai al **143.**
Se va da 7 a 11, vai al **179.**

174.

Numerosi nemici stanno penetrando nel varco aperto nella barricata. Corri verso un grande barile d'acqua, sul quale c'è un massiccio sergente di Sommerlund che con la sua mira micidiale sta aprendo larghi vuoti nelle file del nemico. "Uccidi il loro capo!" gridi, e quello con un movimento rapido e sciolto scocca una freccia contro l'ufficiale Vassako. Colpito in fronte, lo vedi scivolare di sella con un ultimo lampo di rabbia negli occhi.

Vai al **148.**



175.

Improvvisamente uno dei Ranger davanti a te emette un urlo penetrante: conficcato nel petto ha un disco di metallo affilato come un rasoio. E da un momento all'altro siete tempestati da una pioggia di questi micidiali messaggeri di morte. Dovete allontanarvi alla svelta se non volete lasciarci la pelle tutti quanti; un paio di chilometri più in là ti fermi, e vedi che ti sono rimasti solo quattro uomini. Con ancora nelle orecchie il sibilo dei dischi maledetti, e nel cuore il rimpianto dei compagni caduti, proseguite al galoppo verso sud.

Vai al **297.**

176.

Con un urto tremendo il tuo cavallo si scontra con quello di un nemico, e sei sbalzato di sella. Intontito dal colpo non ti accorgi di un fendente che ti ferisce alla spalla. Perdi tre punti di Resistenza e ti prepari a combattere. Non puoi fuggire e devi lottare fino all'ultimo sangue.

Guerriero nemico: Combattività 17 Resistenza 25

Se vinci, vai al **7.**

177.

Hai appena messo piede nella caverna quando un colpo in testa ti fa perdere i sensi. Al bivio eri stato visto da due guardie, e ti hanno teso un'imboscata. Gli uomini di Bakkarshan ti portano via l'equipaggiamento e ti buttano in una cella.

Non riuscirai ad impedire il sacrificio. E quando si aprirà la porta della cella, ti troverai davanti uno dei morti viventi.

Per te è la fine.

178.

Cacci via l'Elix dal Ranger a terra, ma è troppo tardi; la belva gli ha piantato i suoi lunghi denti nel cuore. Corri in aiuto dell'altro, che è ora alle prese con due mostri, ma un terzo Elix ti balza addosso: riesci a colpirlo a mezz'aria.

Vai al **245.**

179.

Il puntello si scheggia e comincia a cedere nel mezzo. Hai appena il tempo di spostarti di qualche metro che la volta cede con un frastuono assordante, mentre sassi e pietre schizzano da ogni parte e l'aria si riempie di polvere. Devi camminare per una mezz'ora prima di arrivare in un tratto del tunnel dove l'aria è di nuovo pulita.

Vai al **335.**

180.

C'è uno scivolo che arriva fino al livello del fiume. Uno degli uomini solleva la saracinesca che si apre sull'acqua, mentre gli altri sollevano la barca e la fanno scendere lungo lo scivolo. Salite a bordo e vi date una spinta per uscire dalla rimessa, ma subito la corrente impetuosa vi trascina con sé; usando un remo come timone cerchi di tenere l'imbarcazione al centro del fiume. Siete così impegnati nel controllo della barca che quasi non vi accorgete di un pericolo che vi si para improvvisamente dinnanzi: il fiume sembra scomparire alla base di una parete di roccia. In preda allo sgomento venite trascinati dentro una oscura caverna, e mentre cerchi disperatamente di vedere qualcosa nel buio ti prepari ad affrontare qualsiasi evenienza.

Vai al **241.**

181.

Il sibilo della freccia del cecchino sarà l'ultima cosa che senti in vita tua. Stramazzi al suolo con una freccia piantata nella nuca.

182.

I carri vengono disposti in cerchio, e le sentinelle montano di guardia. Gli attori montano un improvvisato palcoscenico, sul quale compare Yappo. Invita gli spettatori a fare silenzio e annuncia il titolo della rappresentazione: "I coraggiosi guerrieri di Sommerlund", una scelta molto apprezzata dai tuoi uomini.

Durante lo spettacolo noti qualcosa di molto strano: uno degli attori sta usando una spada vera, e per di più è un tipo di spada in dotazione esclusiva agli ufficiali della cavalleria di Sommerlund. Finito lo spettacolo ti avvicini all'uomo, ma quello sembra molto agitato e scappa via verso i carri ai bordi dell'accampamento.

Se vuoi dargli la caccia e possiedi l'Arte dell'Orientamento o della Caccia, vai al **332.**
Se non hai queste Arti e vuoi inseguirlo lo stesso, vai al **58.**
Se decidi di lasciar perdere, vai al **165.**

183.

Raggiungi un cespuglio di rovi che cresce accanto alla porta, e da lì puoi osservare indisturbato i guerrieri Vassaki. Stanno arrivando molti soldati a cavallo, provenienti da nord; smontano e si avvicinano alla porta.

"Parola d'ordine!" grida la sentinella.

"Lohn" rispondono i soldati. La porta si apre e possono entrare.

Ora che sai la parola d'ordine, decidi di tentare il tutto per tutto. Con il cappuccio calato sugli occhi



per nascondere i tuoi lineamenti settentrionali cammini con aria decisa verso le guardie. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Mimetismo aggiungi 4 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **198.**
Se va da 7 a 13, vai al **338.**

184.

Quando siete a neanche dieci metri quelli cominciano a tirare. È un miracolo che tu non venga colpito, ma ora devi combattere da solo: tre dei tuoi uomini sono stati colpiti a morte, e il quarto ha avuto un polso spezzato da una freccia. Appena ti avvicini le guardie gettano via le balestre e impugnano le spade: devi indietreggiare incalzato da sei nemici furibondi.

Se vuoi combattere, vai al **202.**
Se vuoi saltare oltre il parapetto, vai al **342.**

185.

Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Continui lungo il tunnel per qualche chilometro, fino ad arrivare in una galleria deserta.

Vai al **40.**

186.

I Vassaki escono allo scoperto e attaccano. Al tuo ordine una pioggia di frecce si abbatte sulle loro armature, piantandosi nel metallo scarlatto. La prima fila degli assalitori cade sotto i colpi, e la seconda vacilla. Un'altra raffica li fa indietreggiare, finché battono in ritirata.

Solo alcuni gruppetti di sopravvissuti sono riusciti afarsi fin sotto la barricata, ma vengono uccisi appena tentano di entrare; solo un drappello di guerrieri scelti è riuscito a forzare le difese vicino alla tua posizione. Improvvisamente un guerriero robusto e tarchiato, con i capelli neri e unti raccolti in un nodo dietro la testa, salta sul carro e ti attacca.

Guerriero Vassako: Combattività 18 Resistenza 25

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento saltando giù dal carro. Vai al **66.**
Se vinci, vai al **243.**

187.

Butti la torcia uscendo alla luce del sole, e fai segno agli uomini di raccogliersi attorno a te. Ormai del tuo plotone sono rimasti pochi superstiti, e devi decidere cosa fare. Ma mentre stai per parlare vieni bruscamente interrotto.

Vai al **164.**

188.

Dai ordine agli uomini di scavare le fosse per i due uccisi, e torni sotto il tempietto. Hai fame e devi mangiare, o perdi tre punti di Resistenza. Disponi le sentinelle intorno alle rovine e ti prepari a un sonno ristoratore.

Vai al **233.**

189.

Ti metti a remare per raggiungere la riva, ma appena i remi affondano nell'acqua ti vengono strappati dalle mani. Con gli occhi colmi d'orrore vedi il Ranger trascinato nell'acqua, e subito dopo il fondo della barca viene perforato da un tentacolo: l'imbarcazione viene scaraventata in aria mentre tu finisci dentro l'acqua gelida. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **234.**
Da 5 a 9, vai al **47.**

190.

Torni al bivio imprecando per il tempo perso, e imbocchi l'altro passaggio camminando di fretta.

Vai al **335.**

191.

Il sentiero sbocca sulla strada principale, e sul bordo della carreggiata vedi un carro bruciato.

Se vuoi ispezionarlo, vai al **337.**
Se decidi di lasciar perdere puoi continuare sulla strada verso sud, andando al **297.**

192.

Sei a poco più di un metro dalla porta quando vedi entrare un bandito di corsa. Istintivamente rotoli di fianco, ma non abbastanza velocemente da evitare la punta della sua alabarda. Il ferro affonda nel tuo petto, e il sangue comincia a sgorgare. È una ferita mortale, e in un attimo la tua vita svanisce.

La tua missione si è conclusa tragicamente.

193. *(fig. 11)*

I cani si lanciano ringhiando verso la barricata, con gli occhi iniettati di sangue. Tutt'intorno a te vedi gli uomini azzannati e trascinati giù, e hai appena il tempo di trafiggere una di quelle belve assatanate che subito un'altra ti attacca alle spalle e ti fa cadere; e prima che tu possa liberartene altri due ti hanno conficcato le loro zanne in una gamba.

Cani da combattimento:
Combattività 17 Resistenza 30

Se sei ancora vivo dopo due scontri, vai al **311.**

194.

Vieni colpito al petto da un tentacolo e finisci nell'acqua gelida. Torni a galla appena il tempo di prendere respiro, e subito un tentacolo ti afferra e ti trascina giù.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino, e segnalo a parte (0 = 10). Questo numero ti dice quanti scontri puoi affrontare sott'acqua prima di cominciare a perdere dei punti di Resistenza aggiuntivi, a causa della mancanza di ossigeno. Se

hai l'Arte della Telecinesi, aggiungi 2 al numero uscito.

Piovra Gigante: Combattività 16 Resistenza 37

Il combattimento comincia normalmente ma, se si prolunga oltre il numero di scontri segnato prima, perdi due punti aggiuntivi di Resistenza per ogni scontro che devi combattere sott'acqua.

Se vinci, vai al **32**.

195.

Senti il rumore del catenaccio che viene aperto, e sulla soglia compare un uomo ben piantato con un giubbotto di cuoio. "Benvenuto in questa modesta locanda, mio signore. Devi perdonare i miei sospetti, ma non si è più abbastanza sicuri in queste lande: qualsiasi imprudenza può costare la vita".

Dai ordine di portare i cavalli nella stalla e segui l'uomo nella locanda: l'interno sembra più un'armeria che un luogo di ristoro. Su ogni lato delle finestre blindate ci sono cesti pieni di frecce, e una parete è occupata da una restrelliera stipata di lance. Dentro non c'è nessuno, tranne tre giovanotti straordinariamente somiglianti al taverniere; uno di loro ha la testa bendata.

Chiedi quanto verrà a costare il pernottamento, e con tua grande sorpresa quello ti risponde: "Niente, niente", e comincia a spostare i tavoli in modo che i Ranger possano stendersi sul pavimento. "Per noi la vostra presenza è più preziosa dell'oro, da circa un mese i predoni ci attaccano ogni notte".



(fig. 11) I cani da combattimento si lanciano contro la barricata.

Le porte vengono chiuse e sbarrate. Fuori è cominciato a piovere, e gli uomini sono contenti di passare la notte al caldo e all'asciutto.



Se vuoi fare qualche domanda al taverniere sulle incursioni dei predoni, vai al **239**.
Se vuoi chiedergli se da un mese in qua ha avuto qualche notizia da Randong, vai al **266**.
Se non vuoi chiedergli nulla puoi andare a dormire, andando al **324**.

196.

Un lampo nella tempesta illumina le sagome dei banditi che strisciano nella stalla. Fai segno agli uomini di stare pronti e salti sul tetto della stalla; purtroppo le tegole sono molto sottili e cedono sotto il tuo peso, così finisci dritto tra i cavalli. A un passo da te c'è un predone con la spada sguainata, e non puoi evitare il combattimento.

Predone: Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci, vai al **217**.

197.

Per attirare l'attenzione delle guardie, lanci un sasso nel tunnel. Il trucco funziona: le guardie si avvicinano, e in un baleno si ritrovano disarmate, legate e imbavagliate.

Se vuoi perquisirle, vai al **268**.
Se vuoi interrogarle, vai al **76**.
Se vuoi abbandonarle vicino al pozzo e continuare il cammino, vai al **64**.

198.

Le guardie non si lasciano incantare: impugnano le armi e ti attaccano. Devi combatterle come un solo nemico.

Guardie della Cripta:
Combattività 18 Resistenza 30

Se vinci, vai al **229**.

199.

Arrivi in una caverna in cui si apre una profonda voragine, attraversata da una passerella di legno sorvegliata da un soldato. Messo in allarme dalle grida dei tuoi inseguitori, appena ti vede corre verso una fune che pende dalla volta, lasciando la passerella incustodita. Gli inseguitori sono sempre più vicini.

Se vuoi imboccare di corsa la passerella, vai al **271**.
Se vuoi attaccare la guardia prima che raggiunga la fune, vai al **56**.

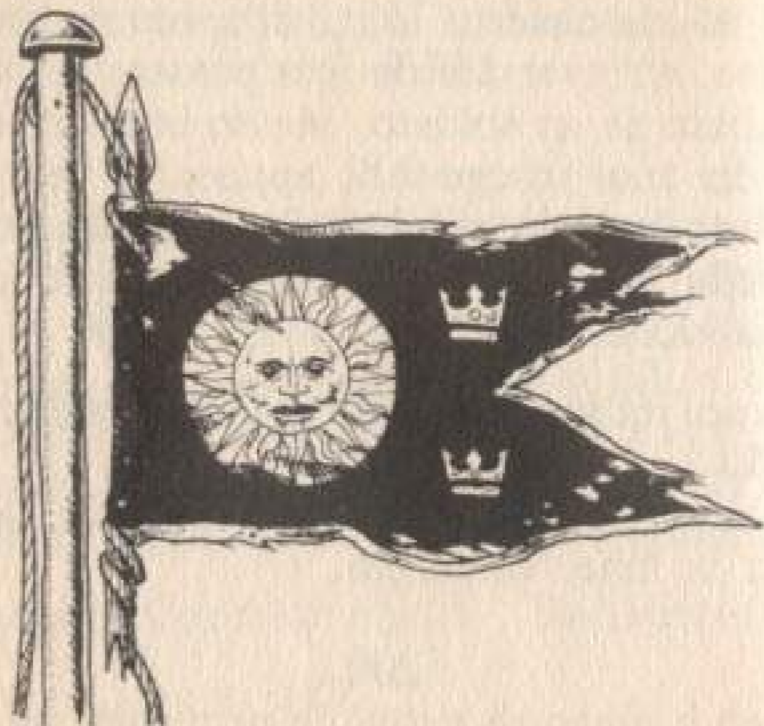
200.

Il bosco è pieno di pattuglie nemiche, ma grazie

alla tua abilità riesci a non farti scoprire. Finalmente arrivi sul limitare di un ampio pianoro, al di là del quale sorge Randong, ma lo spettacolo che ti si presenta non fa che aumentare le tue preoccupazioni.

Gran parte di quella che era una fiorente città mineraria è stata rasa al suolo. Case, taverne, botteghe, tutto è ridotto a un cumulo di macerie fumanti. Cominci a temere il peggio, quando una leggera brezza, liberando le rovine dalla cappa di fumo che incombe dappertutto, ti lascia intravvedere una barricata eretta a difesa di una torre di guardia. In cima sventola ancora una bandiera lacera, che porta nel tuo cuore un soffio di speranza: è la bandiera di Sommerlund bordata di bianco, lo stendardo del reggimento della Guardia Reale.

Un improvviso rumore di rami spezzati ti fa sobbalzare; tre banditi stanno strisciando dietro



gli alberi, e le punte delle loro lance luccicano come se fossero bagnate di un liquido appiccicoso.

Se hai l'Arte della Caccia o se sei già stato una volta nella taverna di Gorn, vai al **45.**
Se vuoi attaccarli, vai al **133.**
Se vuoi evitarli, devi attraversare di corsa la piana intorno a Randong, ottocento metri di terreno scoperto. Vai al **307.**

201.

I funghi sono mollicci e asciutti, e hanno un sapore disgustoso. Ti viene da vomitare, mentre la polpa polverosa ti asciuga in un attimo tutta la saliva dentro la bocca. Ti prendono terribili attacchi di nausea e con le dita cerchi di liberarti la bocca da quella sostanza rivoltante.

Vai al **65.**

202.

Le guardie sono decise a tutto, e devi combatterle una alla volta.

Guardia 1:	Combattività 18	Resistenza 23
Guardia 2:	Combattività 15	Resistenza 24
Guardia 3:	Combattività 15	Resistenza 21
Guardia 4:	Combattività 16	Resistenza 25
Guardia 5:	Combattività 14	Resistenza 24
Guardia 6:	Combattività 14	Resistenza 22

Puoi sottrarti in qualsiasi momento al combattimento saltando dal ponte. Vai al **342.**
Se vinci, vai al **237.**

203.

Ti volti e vedi che tre dei tuoi inseguitori stanno per raggiungerti. Portano pesanti armature e impugnano delle alabarde.

Se vuoi combatterli, vai al **108.**
Se vuoi fuggire per la passerella, vai al **271.**

204.

Passi a poca distanza da un villaggio fatto di capanne di legno chiaro e muri di pietra, e attraverso i campi sali verso un'altura boscosa. Al di là comincia una fitta foresta, percorsa da un ruscello spumeggiante. Bevi avidamente, e ti accorgi che hai molta fame. Devi fare un Pasto o perdi tre punti di Resistenza. Al calar della notte raggiungi le rovine di Maaken. I resti di questa città, infestati di erbe selvatiche, si estendono come un enorme cimitero illuminato dai raggi di una luna quasi al culmine della sua crescita. L'aria è percorsa da un suono insistente, come il gemito di mille anime perdute.

Sono due giorni che non dormi, e la stanchezza comincia a prendere il sopravvento. Avvolto nel mantello ti distendi per dormire; hai bisogno di tutte le tue forze per affrontare la terribile impresa che ti aspetta.

Vai al **142.**

205.

La porta cade verso l'interno sollevando una nuvola di polvere.

"Sono solo" dice una voce. "Qui non hai nulla da temere".

Con l'arma ben stretta nel pugno entri cautamente nella capanna.

Vai all'**84.**

206.

Alle prime luci dell'alba scruti la strada avvolta nella nebbia mattutina. Non c'è segno di vita. Gli esploratori non sono tornati, e i quattro uomini che ti restano sono visibilmente preoccupati. Il territorio a nord è infestato di predoni, a ovest si ergono le cime inaccessibili dei monti Durncrag, e a est la città più vicina è almeno a due giorni di cavallo. Non hai molta scelta.

Se vuoi andare a sud lungo la strada, vai all'**82.**
Se vuoi andare a sud tenendoti al riparo nella foresta, vai al **226.**

207.

Incocchi una freccia e tendi l'arco. Un cavaliere nemico sta attraversando al galoppo il pianoro, con un giavellotto in mano. Il suo bersaglio è un soldato di Sommerlund ferito, che è caduto giù dalla barricata e ora giace disarmato e indifeso. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Scherma in qualsiasi Arma, aggiungi 2 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **336.**
Se va da 5 a 11, vai al **218.**

208.

Dopo neanche venti metri scopri che il tunnel finisce contro una parete di roccia; sei in un vicolo cieco. I tuoi inseguitori stanno arrivando e ti

prepari ad affrontarli, sapendo che la tua unica possibilità di salvezza sta in questo combattimento.

Guardia 1: Combattività 15 Resistenza 25
Guardia 2, Combattività 15 Resistenza 24
Guardia 3: Combattività 14 Resistenza 22

Se li uccidi tutti e tre, vai al **199.**

209. *(fig. 12)*

Il colpo di lancia ti lacera il mantello e ti fa cadere all'indietro. Ti rimetti in piedi appena in tempo per vedere il cavaliere che si lancia contro di te impugnando un'enorme scimitarra. Il malefico sogghigno che si dipinge sul suo volto mette in mostra due file di denti neri.

Se hai già raggiunto il grado di Aspirante o più, vai al **111.**
Se non hai ancora questo livello di addestramento, vai al **43.**

210.

Questa cittadina ti comunica una spiacevole sensazione. Finora hai visto solo donne e bambini per le strade, e neanche un uomo. Gli abitanti sembrano molto agitati, ed evitano di guardarti direttamente negli occhi. Il tuo istinto ti dice che è meglio andarsene prima possibile.

Se vuoi seguire il tuo istinto, vai al **67.**
Se invece vuoi a tutti i costi ispezionare la taverna, vai al **132.**
Se vuoi continuare lungo la strada, vai al **301.**



(fig. 12) Lanciando il suo aspro grido di guerra si lancia di nuovo all'attacco.

211.

Lo stratagemma ha funzionato: i predoni non si accorgono del tuo gruppetto di cavalieri e danno la caccia agli altri che stanno fuggendo verso ovest. Una volta raggiunte le prime propaggini boscose dei monti Durncrag, i tuoi Ranger non avranno difficoltà a far perdere le proprie tracce. Quando i predoni spariscono alla vista ordini una breve sosta, appena il tempo di riprendere fiato. Malgrado le perdite i tuoi uomini sono ansiosi di portare a termine la missione. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **51.**
Da 5 a 9, vai al **120.**

212.

Nel pozzo c'è un tanfo insopportabile di umidità e di marciume. Decidi di mandare un uomo a controllare se la scala tiene; a quanto pare va tutto bene, perché quasi subito arriva al livello superiore e vi fa segno di raggiungerlo. Qui c'è un tunnel che porta a un ambiente di forma ovale, con il pavimento coperto da una strana sostanza viscida.

Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al **41.**
Altrimenti devi cercare un'uscita da qui, andando al **276.**

213.

Dopo una rapida ricerca trovi:

Un Piccone
Un Badile
Un'Ascia
Una Torcia
Un Acciarino
Una Clessidra

Se vuoi tenere qualcosa segnalo sul Registro di Guerra (Piccone e Badile occupano nello Zaino il posto di due oggetti ciascuno).

Quando sei sicuro che nella rimessa non c'è altro di interessante, dai ordine di mettere in acqua la barca.

Vai al **180.**

214.

Mentre procedi nel tunnel senti una corrente d'aria umida e maleodorante. La roccia delle pareti, ricca di minerali preziosi, cattura la luce della Torcia restituendola nel bagliore di mille riflessi. Sei molto stanco e resti come abbagliato da questo gioco di luci; e non ti accorgi che stai calpestando i funghi che crescono sul pavimento. Una nuvola di spore rosa si sta lentamente sollevando, e quando arriva alla bocca e alle narici ti provoca un principio di soffocamento. Devi fare qualcosa subito.

Se vuoi correre avanti nel tunnel, vai al **46.**
Se decidi di tornare indietro e prendere il tunnel verso sud, vai al **117.**

215.

Intorno a Bakkarshan aleggia la presenza della morte. Con i suoi stivali di pelle di Gurgaz entra ad ampi passi nel tempio e chiude la pesante porta di pietra con una facilità impressionante. Avanza verso l'altare e sosta un attimo in silenzio; poi va ad aprire le due porte di pietra nera con i teschi

scolpiti: e in quello stesso momento un turbine di vento entra nel tempio, e alle tue orecchie giunge un grido terribile. Al di là delle porte c'è uno spuntone che sporge sopra un abisso senza fondo: è la Voragine della Morte.

Bakkarshan si gira e torna verso l'altare. Da un fodero nascosto estrae un pugnale dalla lama serpeggiante e lo solleva in alto. Dal metallo nero della lama si sprigiona una fiamma bluastra, che sembra nutrirsi del vento dell'abisso. Il sacrificio sta per cominciare.



Se vuoi impugnare la tua Arma e lanciarti contro Bakkarshan, vai al **296.**
Se vuoi distrarre la sua attenzione dall'altare senza attaccarlo, vai al **119.**

216.

Non c'è molto da fare per il Ranger ferito. La barca è minacciata da ogni parte dai tentacoli, e c'è il rischio di venir trascinati sotto.

Se vuoi aiutare l'altro Ranger, vai al **304.**
Se vuoi afferrare i remi e cercare di raggiungere la riva, vai al **189.**

217.

Incitati dalla tua vittoria i Ranger saltano giù nella stalla. Dopo una dura lotta i predoni vengono respinti e fuggono nella notte.

Vai al **345.**

218.

La freccia vola e colpisce il cavaliere proprio all'attaccatura del braccio sollevato. Cade all'indietro e finisce trafitto sul suo stesso giavellotto. Stai per prendere un'altra freccia quando nel cielo vedi una sagoma scura: sta scendendo in picchiata per atterrare sul tetto della torre di guardia. Getti via l'arco e sfoderi la tua arma prima di correre su per le scale e vedere di cosa si tratta.

Vai al **223.**

219.

Cominci a riprenderti dopo una mezz'ora, e ti guardi intorno. Sei ai piedi di un enorme mucchio di minerale di scarto della miniera, una specie di collinetta sulla riva del fiume sotterraneo. Circa all'altezza della cima, vedi che sulla volta della caverna si apre uno stretto passaggio, probabilmente lo scarico dei detriti, da cui filtra una debole luce. Dopo un'ora di salita faticosa sul terreno che frana continuamente, riesci a infilarti nello stretto passaggio e ti trovi su un tunnel, dove c'è solo un carrello.

Se vuoi ispezionare il carrello, vai al **167.**
Altrimenti imbocca il tunnel, e vai al **185.**

220.

Hai disarcionato il predone. Cade pesantemente al suolo spezzando la lancia sotto di sé. Si alza in piedi, e sollevando la visiera ti guarda con un ghigno malefico, mettendo in mostra due file di denti anneriti. Lanciando il suo grido di battaglia impugna uno spadone e ti assale.

Se vuoi combattere, vai al **90.**
Se preferisci fuggire, vai al **163.**

221.

Arrivate in un'ampia caverna, divisa in due da una larga fenditura. Regna un silenzio inquietante, e il più piccolo rumore si ripercuote sulle volte con un'eco impressionante. Un ponte ad arco congiunge le due sponde della voragine e conduce davanti a una doppia porta di pietra. Siete a metà del ponte quando, con un terribile frastuono, le porte cominciano ad aprirsi.

Se vuoi impugnare l'arma e prepararti a combattere, vai al **50.**
Se vuoi tornare indietro sul ponte, riguadagnare il tunnel e scendere le scale, vai al 228.
Se preferisci saltare oltre il parapetto, giù nell'ignoto dell'abisso, vai al **342.**

222.

L'interno del carrozzone è rischiarato a lume di candela e in un angolo, nascosto sotto una coperta, c'è l'attore tremante. Strappi via la coperta e gli chiedi come è entrato in possesso di una spada così preziosa.

"L'ho... l'ho comprata a Eshnar", riesce appena a farfugliare, con gli occhi sbarrati. "Dal padrone della taverna "Alle quattro pepite". Prende la spada per la lama e te la porge. "Non sapevo che fosse tua, mi spiace, prendila.. prendila pure".

La prendi per l'impugnatura e la esamini attentamente: senza dubbio è una spada della cavalleria di Sommerlund. Ma quando vedi l'iscrizione sulla lama senti un tuffo al cuore: "Capitano R. Val - Reggimento della Guardia Reale".

Se vuoi tenerla, segnala come Arma sul Registro di Guerra.

Vai al **165.**

223. *(fig. 13)*

Apri la botola ed esci sul tetto della torre. Ti si presenta uno spettacolo terrificante: sparsi qua e là ci sono corpi di soldati di Sommerlund che presentano ferite spaventose. A mezz'aria si libra un uccello di proporzioni gigantesche, con degli artigli come lame; ecco la causa di questa carneficina. Sul dorso porta una sella tempestata di gemme, dove siede un guerriero coperto da un'armatura metallica che brandisce una scimitarra lorda di sangue. Con un rapido volteggio smonta dalla mostruosa cavalcatura e te lo trovi davanti. Nella tua mente echeggia una voce ostile: "Puoi dire le tue ultime preghiere, amico, ti resta molto poco da vivere!"

Se vuoi accettare il combattimento, vai al **77.**
Se preferisci fuggire, vai al **128.**

224.

Senti il respiro affannoso delle guardie farsi

sempre più vicino; il tunnel si restringe, e poi si biforca.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **199.**
Se vuoi andare a destra, vai al **208.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento o del Sesto Senso, vai al **60.**

225.

Cerchi di non pensare alle gambe che ormai stanno cedendo, né allo stomaco attanagliato dalla paura, ma ti concentri sul vessillo di Sommerlund che vedi sventolare in lontananza come un presagio di salvezza. Sei coperto di sudore e i polmoni stanno per scoppiare, ma non osi rallentare il ritmo della corsa; il pensiero delle zanne dei cani che ti inseguono è sufficiente per spingerti avanti.

Quando sei a quattrocento metri vedi che sulla barricata e sulla torre c'è qualcuno, ma a questa distanza le facce appaiono come piccoli punti rosati. A trecento metri ti trovi davanti ai corpi di predoni caduti sotto il tiro delle frecce; sono lì da settimane, a quanto sembra, e al tuo passaggio si alzano in volo stormi di corvi intenti al macabro banchetto.

Ben presto senti delle grida di incitamento provenire dalla barricata; gli assediati hanno riconosciuto il tuo mantello Ramas. Ti mancano ancora duecento metri. Stai passando accanto ai resti di una capanna incendiata, quando un acuto dolore ti trafigge la coscia: è una freccia tirata da un cecchino nascosto tra i ruderi, che ora sta riprendendo la mira per darti il colpo di grazia.



(fig. 13) In groppa siede un guerriero con l'armatura metallica.

Disteso a faccia in giù nel fango e nella cenere, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 1 a 5, vai al **20**.
Da 6 a 9, vai al **300**.
Se esce lo 0, vai al **181**.

226.

La foresta di Randong è un intrico di piante e alberi di ogni dimensione. Procedere a cavallo è troppo difficoltoso, dovete smontare e condurre gli animali per le redini.

Se ti sembra preferibile avanzare così lentamente ma al coperto, vai al **21**.
Se decidi di tornare sulla strada, vai all'82.

227.

Si tratta di corvi, i disgustosi becchini delle Terre Desolate. Quando un animale muore da queste parti sono loro che si incaricano di ripulire le carcasse.

Se vuoi vedere cosa stanno mangiando, vai al **328**.
Altrimenti vai al **120**.

228.

La scala scende a un piano più basso, dove c'è un tunnel che va verso sud. Lo segui per quasi due chilometri prima di arrivare in un vasto ambiente. Una serie di grandi botti è allineata lungo la parete ovest, mentre in fondo vedi un'ampia scalinata con accanto una porta.

Se ti interessa la porta, vai al **23**.
Se vuoi avvicinarti alla scalinata, vai al 105.

229.

Trascini i corpi tra i rovi e li nascondi. Entri nella cripta chiudendo la porta dietro di te, e segui un ampio corridoio illuminato da torce che va verso est.

Vai al **235**.

230.

Una rapida perquisizione dei corpi ti dà:

Una Spada
Un Pugnale
9 Corone d'Oro
Cibo per due Pasti.

Puoi prendere quello che vuoi, segnandolo sul Registro di Guerra. Qualcuno si sta avvicinando silenziosamente nel tunnel, sono due guardie che strisciano nell'ombra. Preferisci correre via subito.

Vai al **224**.

231.

Agisci con precisione micidiale e lo stendi al primo colpo. Lo perquisisci e trovi:

3 Corone d'Oro
Una Spada
Cibo per un Pasto

Segna quello che prendi sul Registro di Guerra. Attraversi la passerella e appena dall'altra parte senti un rumore di voci in distanza. Senza aspettare oltre imbocchi di corsa il tunnel sulla parete ovest.

Vai al **348**.

232.

Scendete lungo il corso del fiume Rand, evitando i predoni di guardia al ponte. Trecento metri a valle trovate sulla sponda una rimessa per barche, che pare abbandonata da molto tempo. Se dentro c'è una barca, potrete comodamente attraversare il fiume.



Se vuoi entrare nella rimessa, vai al **68.**

Se vuoi proseguire lungo il fiume per trovare un guado, vai al **130.**

233.

Il tuo sonno è bruscamente interrotto dal grido della sentinella: "All'armi! All'armi! Ci stanno attaccando!"

Gli uomini saltano in piedi; intorno al tempietto, nella pioggia incessante, si distinguono sagome di cavalieri che galoppano in cerchio. Una freccia si pianta nel petto della sentinella. "Formate il quadrato!" ordini. "Tenetevi al coperto!"

Raccogliendo le spade e gli scudi i Ranger si distendono sul pavimento in modo da non offrire bersaglio al nemico. Ma ben presto tra le colonne spezzate appare una dozzina di guerrieri dalle corazze scintillanti. Due Ranger si fanno avanti ma vengono falciati dallo spadone del capo dei nemici; quando ti vede si lancia contro di te, e devi combattere fino all'ultimo sangue.

Guerriero: Combattività 17   Resistenza 26

Se vinci, vai al **312.**

234.

Hai appena il tempo di prendere fiato quando un tentacolo ti afferra la gamba e ti trascina sotto. Scegli un numero dalla Tabella del Destino, e segnalo a parte (0 = 10). Questo numero ti dice quanti scontri puoi sostenere sott'acqua prima di cominciare a perdere dei punti di Resistenza aggiuntivi, a causa della mancanza di ossigeno. Se hai l'Arte della Telecinesi, aggiungi 2 al numero uscito.

Piovra Gigante: Combattività 16   Resistenza 37

Il combattimento comincia normalmente, ma se si prolunga oltre il numero di scontri segnato, perdi due punti aggiuntivi di Resistenza per ogni scontro che devi combattere sott'acqua.

Se vinci, vai al **32.**

235.

Il corridoio porta a una rampa di scale che scende per una trentina di metri. In fondo c'è un tunnel che va da nord a sud. Verso nord si apre una caverna illuminata, con delle feritoie sulle pareti. A sud c'è uno stretto passaggio che porta a un ballatoio.

continua

Se vuoi andare verso la caverna illuminata, vai al **177**.

Se vuoi raggiungere il ballatoio, vai al **100**.

236.

Ti stai avvicinando quando senti delle voci sommesse. Improvvisamente una porta si apre e compaiono due predoni con gli archi puntati; le frecce partono e due Ranger cadono trafitti. Con l'arma in pugno ti lanci all'attacco, ma altri predoni sbucano da ogni parte e siete intrappolati sotto un micidiale tiro incrociato.

Sotto il tuo attacco i due arcieri battono in ritirata, ma li raggiungi e li stendi. Da una finestra spunta un guerriero dalla pelle olivastra e i capelli neri e unti: lancia un coltello che ti si pianta nel braccio, e perdi quattro punti di Resistenza. Stringendo i denti estrai il coltello dalla ferita e lo rispedisci al suo proprietario. Colpito in pieno petto, quello cade sulla strada. Tenendoti il braccio ferito attraversi di corsa le stalle e fuggi da una porta secondaria. Ti trovi davanti a una scarpata, ripida e coperta di vegetazione.

Se vuoi nasconderti nel bosco, vai al **123**.

Se vuoi cambiare direzione appena sei fuori vista, vai al **169**.

237.

I corpi dei nemici giacciono esanimi ai tuoi piedi. Corri verso le porte di pietra, ansioso di andartene prima che qualcuno si accorga del massacro. Al di là delle porte c'è una leggera discesa che conduce a un tunnel in direzione ovest.

Vai al **348**.

238.

Appoggiando le mani sul petto del ferito usi i tuoi poteri di guarigione, per non fargli sentire il dolore quando estrai la freccia. L'amico è fortunato, la freccia non ha leso gli organi interni. Grazie alla tua Arte la ferita si rimargina in pochi secondi, e può subito rimettersi in piedi. Resta a guardarti a bocca aperta mentre sali la scala per raggiungere il tetto della torre.

Vai al **223**.

239.

"Non sono volgari predoni, è un'armata di mercenari. Il loro capo è un rinnegato, un nobile di Vassagonia di nome Bakkarshan, ma i suoi uomini lo chiamano "Vento di morte". Pensavamo che dopo le prime incursioni ci avrebbe lasciato in pace; questa è una terra povera, anche se per di qua passano i convogli che trasportano l'oro e le gemme delle miniere dei monti Maaken. Invece quei maledetti sono sempre nei dintorni, come se avessero giurato a se stessi di eliminarci dalla faccia della terra."

I figli del taverniere si offrono di fare i turni di guardia per la notte, in modo da lasciar riposare te e i tuoi uomini.

Vai al **324**.

240.

Per più di quindici chilometri scendete verso sud trasportati dalla corrente: le rive qui sono alte e rocciose, e non offrono possibilità di attracco. A poco a poco cominci a renderti conto che la corrente si fa sempre più veloce, mentre in

lontananza senti sempre più forte il rumore scrosciante dell'acqua. Pensi che a valle ci siano delle rapide, ma non sei assolutamente preparato alla vista che ti si presenta: neanche venti metri più avanti il fiume sembra sparire oltre l'orlo di una cascata. Disperatamente fate forza sui remi per raggiungere la riva, ma è troppo tardi. A una velocità folle siete trascinati nell'abisso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **94.**
Da 5 a 9, vai al **158.**

241.

La volta è così bassa che dovete appiattirvi sul fondo della barca per non battere la testa. Per più di un'ora venite trascinati senza poter guardare fuori, finché improvvisamente la barca si arena su un banco di ghiaia. Qui la volta è molto più alta. Il fiume continua verso sud ficcandosi di nuovo sotto una parete rocciosa, ma a est vedi un altro banco di ghiaia da cui parte un tunnel asciutto.

Se vuoi attraversare la corrente, per poi abbandonare la barca e proseguire a piedi nel tunnel, vai al **309.**
Se vuoi continuare a scendere il fiume, vai al **115.**

242.

Rotoli di fianco per evitare il micidiale disco, ma la tua reazione non è abbastanza veloce. La lama rotante ti si conficca nella gola, facendoti cadere all'indietro.

La tua vita si spegne su questa terra ostile.

243.

Val sta guidando al contrattacco una dozzina dei suoi, respingendo il nemico fino alla barricata e trucidandolo senza pietà. I pochi che riescono a fuggire vengono colpiti dalle frecce mentre tentano di attraversare il pianoro. Ancora echeggia il grido di vittoria, quando si presenta una nuova minaccia.

Vai al **124.**

244.

Scivoli accanto alle guardie ed entri non visto nel tunnel. È ampio, e ben illuminato da una serie di torce conficcate nella parete. Ad un certo punto c'è una strettoia, e il tunnel si biforca.

Se hai l'Arte del Sesto Senso o dell'Orientamento, vai al **250.**
Se non hai queste Arti, puoi andare a sinistra andando al **335.**
Oppure a destra, andando all'**11.**

245.

Bastano un paio di colpi ben assestati per liquidare le belve. Il Ranger è a terra svenuto, e giace in un lago di sangue; il piede destro è quasi staccato dalla caviglia. Gli restano pochi minuti di vita, e non puoi aiutarlo in nessun modo. E anche per l'altro non c'è più niente da fare.

Se vuoi fuggire su per la scala, vai al **346.**
Se invece vuoi scendere per la scala, vai all'**83.**

246.

Tastando il terreno davanti a te con la punta

dell'arma avanzi lentamente, ignaro che degli occhi stanno osservando ogni tua mossa; una mostruosa creatura del buio, un satanico vampiro sta per portare il suo attacco silenzioso e mortale.

Prima che tu te ne accorga ti è sceso alle spalle e ti ha conficcato nella nuca i suoi denti affilati. Perdi otto punti di Resistenza.

Se resti in vita e possiedi la Spada del Sole, vai al **34.**
Se resti in vita ma non hai la Spada del Sole, vai all'**85.**

247.

I tuoi uomini non sembrano molto contenti, ma tu sei il loro comandante, e loro un corpo scelto dell'esercito di Sommerlund; al tuo ordine si mettono in marcia senza una parola. Presto le tenebre avvolgono la strada, e siete costretti ad accamparvi. Viene raccolta della legna per i fuochi, e si dispongono le sentinelle attorno al campo. Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. La notte passa senza incidenti e all'alba, tolto il campo, proseguite nella Valle dei Predoni. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **171.**
Da 5 a 9, vai al **25.**

248.

Dando un'occhiata alle tue spalle vedi un nutrito gruppo di guerrieri stagliarsi all'imboccatura del tunnel. Le loro selvagge grida di guerra echeggiano nell'aria ristagnante della galleria.

Poco più avanti una parete è franata, e un cumulo di terriccio ostruisce il passaggio fin quasi alla volta. Fai passare gli altri e poi ti infili anche tu nella fessura; e scendendo dall'altra parte noti un puntello che non sembra molto saldo. Dici agli altri di andare avanti, poi tenti di farlo cadere con una spallata; il puntello cede, e tonnellate di terra e pietre precipitano chiudendo definitivamente il passaggio. Quando la polvere si deposita vedete sulla parete una rastrelliera di torce; ne prendete una a testa e le accendete prima di proseguire.

Vai al **254.**

249. *(fig. 14)*

Corri a testa bassa verso la barricata e prendi un arco dalla mano di un soldato caduto. Hai individuato il capo della cavalleria nemica, un guerriero alto dalla carnagione scura, che sta radunando i suoi ai piedi della torre. Devi ucciderlo prima che riesca a riorganizzare gli uomini per un attacco, altrimenti il capitano Val e i suoi verranno travolti e uccisi.

Incocchi una freccia e tendi l'arco al massimo. Scegli un numero dalla Tabella del Destino, e se hai l'Arte della Scherma in qualsiasi Arma aggiungi 2 al numero che esce.

Da 0 a 3, vai al **153.**
Da 4 a 7, vai al **323.**
Da 8 a 11, vai al **39.**

250.

Il tunnel a destra appare scavato da poco, e il tuo intuito ti dice che non è stato ancora completato.

Piuttosto che trovarti in un vicolo cieco, imbocchi il tunnel a sinistra.

Vai al **335**.

251.

Il cielo è sereno, e la luna illumina sufficientemente la strada. Mandi tre esploratori in avanscoperta; il tratto di strada che attraversa la foresta è stato spesso teatro di imboscate. Prima che partano gli raccomandi di tornare a riferire se notano qualcosa di strano.

Dopo un'ora arrivate a un bivio, da cui parte un sentiero verso est. Sul bordo della strada c'è un carro andato a fuoco. Senti che c'è qualcosa che non va, e ti chiedi come mai gli esploratori non sono tornati a riferire. Anche i tuoi uomini sono preoccupati: andando avanti correresti il rischio di cadere in un'imboscata, quindi decidi di restare qui aspettando che tornino gli esploratori. Sei ore dopo, quando il sole sta sorgendo, degli uomini ancora non c'è traccia.

Se vuoi cercarli avanti sulla strada, vai al **175**.
Se vuoi esaminare il carro incendiato, vai al **38**.
Se vuoi esplorare il sentiero verso est, vai al **293**.

252.

State procedendo in fila indiana, ma ben presto gli alberi si fanno troppo fitti per continuare a cavallo. Dovete smontare e nascondere i cavalli: continuate a piedi. Dopo un po' sembra che la fortuna vi sorrida: c'è un sentierino che porta a una baracca in cattivo stato sulla riva del fiume. Sembra una rimessa per barche, e se dentro c'è



(fig. 14) Hai individuato il comandante della cavalleria nemica.

un'imbarcazione potrete attraversare il fiume con estrema facilità.

Se vuoi entrare nella rimessa, vai al **68**.

Se vuoi continuare a scendere il fiume per cercare un guado, vai al **130**.

253.

Stai per dare l'ordine di preparare il campo, quando da est arriva al galoppo uno degli esploratori. Con il braccio teso sta indicando una fila di cavalieri all'orizzonte. "Predoni!" grida. A occhio dovrebbero essere almeno in duecento, e stanno venendo verso di voi.

Se hai già raggiunto il grado di Tutore (possiedi cioè otto Arti Ramas), vai al **72**.

Se non hai ancora raggiunto questo grado, vai al **135**.

254.

Il tunnel continua in discesa per diverse centinaia di metri, finché sbocca in un'ampia stanza col pavimento di legno. Ci sono due serie di impronte di stivali nettamente visibili sulla muffa che copre le assi marcite; entrambe sembrano sparire in un buco del pavimento.

Affacciandoti con cautela sul bordo vedi due corpi sul fondo di un pozzo fangoso. Finalmente hai trovato gli esploratori, ma per loro non c'è più nulla da fare. Le assi stanno cedendo sotto il tuo peso, e ti tiri indietro per evitare la stessa fine. Sulla parete di fronte ci sono due uscite, una verso est, l'altra verso sud.

Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **326**.

Se non hai quest'Arte puoi andare verso est, andando al **156**.

Oppure nel tunnel in direzione sud, andando al **101**.

255.

Devi ridare coraggio ai tuoi, altrimenti tutto è perduto. Mandi due uomini in aiuto al capitano Val, poi sali su un carro rovesciato per renderti conto della situazione. Il nemico è già arrivato alle mura diroccate della città e sta avanzando al coperto delle rovine. Disponi gli uomini a difesa della barricata, ma il nemico è ormai molto vicino.

Vai al **186**.

256.

Perdi più volte l'equilibrio sulla passerella traballante, ma alla fine arrivi dall'altra parte. Riesci appena a distinguere una parete al passaggio di uno sciame di lucciole sotterranee. Continui il cammino, ma ormai sei così stanco che devi fermarti per dormire.

Passano molte ore, poi ti svegli e ti rimetti in marcia.

Vai al **309**.

257.

La porta si apre, e ti trovi in una stanzetta col pavimento coperto di paglia. C'è un letto disfatto, con ai piedi un grande baule, e più in là c'è un'altra porta.

Se vuoi esaminare il baule, vai al **302**.

continua



Se preferisci vedere cosa c'è dietro la porta, vai al **131.**

258. *(fig. 15)*

Ti allontani in fretta dalla capanna e ti inoltri tra gli alberi. Al mattino raggiungi il limitare della foresta. Oltre i campi di grano vedi un villaggio sul fondo di una piccola valle. Tra campo e campo si aprono stretti sentieri, infestati da sciami di insetti volanti. Stai camminando su uno di questi sentieri quando improvvisamente senti delle voci più avanti. È un gruppetto di predoni, ma stanno venendo avanti chiacchierando tranquillamente, con le lance appoggiate in spalla.

Se possiedi un Medaglione di Onice, vai al **305.**
Se vuoi nasconderti tra il grano, vai al **159.**
Se hai l'Arte del Mimetismo e hai raggiunto il grado di Guardiano o più, vai al **49.**

259.

"Andate via!" grida una voce piuttosto agitata. "Questa è una locanda, non una caserma!" Cerchi di convincerli ma non c'è niente da fare;

(fig. 15) Vengono avanti sul sentiero chiacchierando tranquillamente...

non vogliono lasciarvi entrare. Non vi resta che continuare la vostra strada.

Vai al **141.**

260.

I cani da combattimento si aprono a ventaglio e si lanciano contro la barricata, assetati di sangue. Alcuni riescono ad arrampicarsi tra i sacchi e i barili e piombano sugli uomini accanto a te. Ne uccidi due appena arrivano in cima, ma non ti accorgi che ne hai altri due alle spalle. Cadi in avanti, e senti subito le zanne che affondano nei tuoi polpacci.

Cani da combattimento:
Combattività 18 Resistenza 30

Se sei ancora vivo dopo tre scontri, vai al **311.**

261.

Perquisisci il primo,e trovi 8 Corone d'Oro e cibo sufficiente per un Pasto. Stai per perquisire gli altri quando senti dei passi di corsa che si avvicinano; provi a tirare di nuovo la fune e con un sospiro di sollievo vedi l'inferriata sollevarsi. Ti infili nel passaggio e scappi lungo il tunnel.

Vai al **348.**

262.

Ti butti in avanti per colpire ma il predone fa impennare il cavallo. La bestia scalciando ti colpisce alla testa, e finisci a terra ferito mortalmente. L'ultima cosa che vedi è il ghigno satanico del cavaliere che si appresta a darti il colpo di grazia.

La tua missione è finita tragicamente.

263.

Cerchi di evitare il colpo, ma il disco ti si pianta nella spalla, e perdi quattro punti di Resistenza. Tenendo stretto il braccio ferito ti metti al riparo in un fitto boschetto di conifere, mentre le grida dei predoni si fanno sempre più vicine.

Se vuoi continuare verso sud tenendoti tra gli alberi, vai al **123.**
Se vuoi andare verso ovest, vai al **169.**

264.

Il tuo intuito ti dice che le impronte sul sentiero verso est sono di un cavallo di Sommerlund.

Se vuoi seguirle, vai al **134.**
Se vuoi andare nella direzione opposta, vai al **191.**

265.

Non c'è tempo per perquisire i corpi. Altre pattuglie hanno sentito il rumore della lotta e stanno venendo verso di te aprendosi la strada nel fogliame. Esci dalla foresta e cominci a correre verso Randong.

Vai al **307.**

266.

"Da un mese non abbiamo più notizie" dice scuotendo la testa. "Circa in quel periodo sono passati di qua dei soldati di Sommerlund, ma da allora non abbiamo visto che una carovana di attori e i soliti maledetti banditi".



I figli del taverniere si offrono di fare i turni di guardia per la notte, in modo che tu e i tuoi uomini possiate riposare tranquillamente.

Vai al **324.**

267.

Senti un terribile dolore quando una freccia ti si pianta nel petto. Cerchi di strapparla con tutte e due le mani ma è tutto inutile.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

268.

Addosso alle guardie trovi:

4 Corone d'Oro
Una Lancia
Uno Spadone
Una Chiave di Ferro
Una Chiave di Ottone
Cibo per due Pasti
Una Pozione di color rosso

Riconosci questo liquido: è una Pozione di Vigorilla. Se la bevi dopo un combattimento recuperi quattro punti di Resistenza. Prendi quello che vuoi segnandolo sul Registro di Guerra.

Sulla parete a nord c'è una grande porta di ferro, con accanto un arco che dà su una scala a chiocciola.

Se vuoi esaminare la porta, vai al **118.**
Se vuoi salire per la scala, vai al **170.**
Se vuoi scendere per la scala, vai al **228.**

269.

Segui il tunnel per quasi un'ora finché ti trovi davanti a una parete di roccia. Ci sono badili e carriole abbandonate, come se i lavori di scavo fossero stati interrotti da un momento all'altro. Se vuoi puoi prendere un Badile, il quale però nello Zaino occupa lo spazio di due oggetti.

Adesso hai fame e devi mangiare, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Purtroppo devi tornare indietro fino al bivio.

Imbocchi l'altro tunnel e vai al **145.**

270.

Protetto dal buio e dalla pioggia raggiungi non visto la scala di marmo. I gradini sono coperti di muffa ed erbacce, ma si vede qualche traccia di passaggio. La scala sprofonda nel buio di un grande ambiente sotterraneo.

Se hai una Torcia nello Zaino, vai al **29.**
Se possiedi una Sfera di Fuoco, vai al **168.**
Se non hai nessuna di queste due cose, vai avanti nel buio, andando al **246.**

continua

Altrimenti puoi tornare indietro e tentare di entrare nel tempio passando per la porta della cripta, andando al **183.**

271.

Sei al centro della passerella quando qualcuno aziona la fune. Dando un'occhiata indietro ti rendi conto che la fune, mediante un sistema di carrucole, è collegata ai due picchetti che assicurano la passerella al bordo della voragine. Con un brivido di terrore vedi la fune entrare in tensione e i picchetti sfilarsi dalla loro sede.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia aggiungi 2 al numero che esce.

Da 0 a 6, vai al **9.**
Da 7 a 11, vai al **104.**

272.

Vieni sbattuto contro i massi, mentre l'acqua che ti entra dappertutto ti impedisce di respirare. Non vedi più niente, senti solo il dolore degli urti contro la roccia; un colpo alla spalla ti rende insensibile il braccio, e l'arma ti sfugge di mano. Sei trascinato dall'acqua impazzita per una specie di ripido canalone, uno scivolo micidiale che ti lancia dentro una pozza stretta e profonda. Quando ti sembra che sarà impossibile resistere alla violenza del fiume, ti lasci andare e perdi conoscenza.

Quando apri gli occhi è già sera. La corrente ti ha deposto su una riva boscosa, e tra gli alberi vedi aprirsi uno stretto sentiero. Laggiù verso est si stagliano le vette dei monti Maaken, e capisci che la corrente ti ha trasportato per chilometri e chilometri. Sei vivo per miracolo. Hai perso cinque punti di Resistenza, e non hai più l'arma. In compenso hai ancora tutti gli Oggetti Speciali, lo Zaino, e le Corone d'Oro.

Aggiorna il Registro di Guerra e vai al **79.**

273. *(fig. 16)*

Dopo circa dieci chilometri vedete più avanti sulla strada una carovana di carri. Sono dipinti a colori vivaci, e tirati da coppie di buoi. Sul carrozzone di testa sventola una grande bandiera, con sopra scritto:

Compagnia teatrale di Asatar - I famosi menestrelli delle Corti Imperiali di Magnamund.

Se vuoi fare qualche domanda a questi attori girovaghi, vai al **37.**
Se decidi di lasciarli passare, vai al **126.**

274.

Bakkarshan si muove con una sorta di brutale eleganza: i passi felini, la disinvoltura con cui ha impugnato la sua scimitarra, tutto in lui rivela il guerriero rotto a tutte le esperienze, l'uomo dai nervi d'acciaio.

Sarà un combattimento all'ultimo sangue.

Se hai dell'Acqua Miracolosa, vai al **283.**
Altrimenti vai al **325.**

275.

Basta un colpo e il puntello si spacca in due. Hai



(fig. 16) Più avanti sulla strada vedi una carovana di carri.

appena il tempo di spostarti di qualche metro che la volta cede con un frastuono assordante, mentre sassi e pietre schizzano da ogni parte e la galleria si rimpie di polvere. Lo spostamento d'aria ti scaraventa contro la parete e perdi un punto di Resistenza. Devi camminare per una mezz'ora prima di arrivare in un tratto del tunnel dove l'aria è di nuovo pulita.

Vai al **335.**

276.

Nel tunnel risuona una sorta di spaventoso grugnito, che vi lascia per un attimo impietriti. La parete di fronte sta cominciando a muoversi, e ad un certo punto vedete aprirsi una fessura entro cui scintillano due file di denti acuminati. Avete disturbato il sonno di un Biscione di Pietra, e quel che è peggio è che questo mostro carnivoro, appena si sveglia, ha un tremendo desiderio di far colazione. I Ranger impugnano le spade pronti a combattere, non hanno più il tempo di fuggire.

Se vuoi restare a combattere, vai all'**88.**
Se vuoi fuggire da lì e tornare alla scaletta, vai al **26.**

277.

Ti liberi con un calcio del corpo del cane e ti prepari ad affrontare altre tre di quelle bestie ringhianti. Devi combatterle tutte e tre insieme.

Cani da Combattimento:
Combattività 22 Resistenza 35

Se vinci, vai al **155.**

278.

La tua prontezza di riflessi ti ha salvato la vita: il disco ti sfiora appena e si pianta in una ruota del carro. Cerchi di raggiungere di corsa un fitto boschetto di conifere, mentre dietro di te senti avvicinarsi le grida dei predoni.

Se vuoi continuare verso sud tenendoti al riparo degli alberi, vai al **123**.
Se vuoi andare verso ovest, vai al **169**.

279.

Quando srotoli la pergamena e cominci a leggere i misteriosi versi, il barone si alza barcollando e con gli occhi sbarrati ripete a memoria la tremenda profezia:

Quando ben alta splenderà la luna
sulle rovine del profondo tempio
si compirà un orrendo sacrificio.
E se a morir sarà una principessa
risorgeranno dall'abisso i morti
che attendono da molto ormai vendetta.

"Devi salvarla, Lupo Solitario. Devi impedire il sacrificio!" La voce del barone è rotta dal pianto.

"Salvare chi? Chi è in pericolo?" Chiede il capitano Val, tentando di calmarlo.

"Mia figlia, mia figlia Miranda... capisci ora? Bakkarshan è riuscito a trovare l'antico pugnale di Vashna, e vuole sacrificare mia figlia sull'altare di Maaken, in modo da far resuscitare i guerrieri sepolti nella Voragine della Morte. Anticamente, nell'Età della Luna Nera, Ulnar re di Sommerlund uccise Vashna, il Signore dei Signori delle Tenebre, con la sua Spada del Sole. I corpi di Vashna e di tutti i suoi guerrieri furono gettati nella voragine che si apre a ridosso delle rovine di Maaken, e ora Bakkarshan vuole farli resuscitare per conquistare Sommerlund e diventare il signore di tutte le Terre Libere".

Le parole del barone sono seguite da un attonito silenzio. Se il sacrificio si compie, tutto è perduto; quale esercito di umani è in grado di resistere a dei morti viventi?

Il capitano ti accompagna fuori della stanza e chiude la porta. "Pensavo che fosse pazzo, e finora non gli davo ascolto. Ma la tua pergamena mi ha aperto gli occhi: questo incubo è una dura realtà".

Solo ora ti rendi conto del tremendo significato di quei versi minacciosi, quando improvvisamente il rauco suono di un corno da guerra interrompe le tue meditazioni. Il capitano si avvicina a una feritoia e scruta verso l'esterno. Quando si gira vedi che è impallidito: "I predoni! Stanno tornando all'attacco!"

Se hai la Spada del capitano Val, vai al **327**.
Altrimenti, vai al **289**.

280.

Giri il cadavere e lo perquisisci rapidamente. Trovi:

3 Corone d'Oro
Cibo per un Pasto
Una Spada

Prendi quello che vuoi segnandolo sul Registro di

Guerra. Attraversi la passerella e una volta dall'altra parte senti dei passi di corsa. Decidi di non stare a vedere chi è, e te ne vai dal tunnel sulla parete ovest.

Vai al **348.**

281.

La creatura svanisce, e ti ritrovi disteso sul pavimento. Stai ansimando, il cuore sembra impazzito e un gelido sudore ti copre le membra. Cominci a capire cosa ti è successo: le spore di quei funghi ti hanno causato un'allucinazione, e il mostro esisteva solo nella tua mente. Purtroppo i punti di Resistenza persi non possono essere recuperati, perché nella foga del combattimento ti sei ferito da solo.

L'effetto delle sostanze allucinogene sta passando, ma sei esausto e perdi conoscenza. Passano molte ore prima che ti svegli con un terribile dolore alla testa. Riaccendi la Torcia e continui lungo il tunnel.

Vai al **185.**

282.

La serratura è arrugginita, ma alla fine riesci ad aprirla. Entri in uno stretto passaggio che conduce a un'altra porta quindici metri più in basso. Mandi avanti gli uomini e ti fermi a richiudere la porta a chiave; ti ci vuole un po' di tempo, ma alla fine ce la fai. Purtroppo, appena la serratura scatta, si sente un altro *click*, più forte: hai azionato una trappola. Nel centro del passaggio si apre una fessura che inghiotte tutti i tuoi uomini. Sconvolto da quel che è successo ti avvicini all'orlo della voragine; non vedi nulla, non senti nulla, solo un gelido soffio di vento che ti sfiora la faccia. Straziato dalla disperazione mandi un ultimo saluto ai tuoi compagni e ti dirigi verso l'altra porta.

Vai al **257.**

283.

Prendi la mira e lanci la boccetta contro Bakkarshan; il recipiente si rompe contro la lama serpeggiante del pugnale e subito si sprigiona una bianca luce fiammeggiante. La vampata ti fa cadere all'indietro, e perdi tre punti di Resistenza.

Bakkarshan è avvolto dalle fiamme, e l'esplosione gli ha strappato il braccio destro; con la mano sinistra sugli occhi ormai spenti cammina qua e là barcollando. Senza dire una parola lo vedi ondeggiare per un attimo sull'orlo dell'abisso e precipitare, inghiottito dalla Voragine della Morte.

Vai al **350.**



284.

Disponi gli uomini in formazione di combattimento, e quando i predoni sono a meno di cento metri dai il segnale della carica. Lanciati al galoppo nella pianura arrivate addosso ai nemici con un impeto irresistibile. Il tuo cavallo si scontra con quello di un predone, e li fa stramazzare entrambi. Rischi di perdere l'equilibrio, e in quell'attimo una lancia ti colpisce al braccio. Perdi tre punti di Resistenza, ma riesci a girarti e ad affrontare il tuo assalitore.

Predone: Combattività 16 Resistenza 25

Puoi sottrarti al combattimento quando vuoi, andando all'**89.**

Se vinci, vai al **7.**

285.

Salendo i gradini a quattro a quattro vi lanciate contro le guardie. Senti il sibilo delle frecce passarti a pochi centimetri, ma resti miracolosamente illeso. Uccidi una guardia, ma subito si fa avanti un'altra. Non hai via di scampo, e devi lottare fino all'ultimo sangue.

Guardia: Combattività 16 Resistenza 28

Se vinci, vai al **71.**

286.

Ti sta passando davanti una fila di uomini in condizioni pietose, spinti avanti da una scorta di guardie che prendono a bastonate chiunque rallenti il passo. Gli uomini vengono messi a spingere i carrelli, e aspetti finché non scompaiono tutti in fondo al tunnel da cui sono venuti. Quando tutto è tranquillo riprendi ad avanzare tenendoti sempre nell'ombra, e alla fine esci alla luce del giorno. Sulla sinistra, al di là di una piccola radura, inizia una fitta boscaglia, mentre le rotaie portano dritte avanti verso un mucchio di materiale minerario sovrastato da una rudimentale gru. Gli uomini e le guardie che hai visto prima sono tutti vicino ai carrelli, e non si accorgono quando di corsa esci dal tunnel e ti infili nella boscaglia. Fermandoti solo il tempo per riprendere fiato, continui verso Randong.

Vai al **200.**

287.

Non hai fatto neanche una dozzina di passi quando la vecchia si lascia cadere a terra dietro il banco. Uno dei tuoi ha appena il tempo di gridare "È un'imboscata!", ma sono le sue ultime parole: un disco di metallo gli si pianta nel petto. In un attimo, la taverna si riempie di predoni, che entrano dalle porte e dalle finestre. Ti assalgono in tre, ma ne stendi subito un paio prima di vedertela col terzo.

Predone: Combattività 17 Resistenza 27

Se vinci, vai al **75.**

288.

Lasci tre uomini di guardia ai cavalli, ed entri nella miniera con gli altri quattro. Dentro è tutto buio, ma vedi che sulle pareti, a intervalli regolari, sono conficcate delle torce. Ne prendete una ciascuno e le accendete prima di proseguire. Le impronte di stivali sono chiaramente visibili sul

pavimento fangoso, e arrivano fino a un tratto del tunnel dove c'è stata una frana; poi scompaiono oltre il mucchio di terra che ostruisce il passaggio.

Se vuoi salire sul mucchio di terra e infilarti nella stretta fessura che si vede subito sotto la volta, vai al **254**.

Se decidi di abbandonare le ricerche e vuoi tornare fuori, vai al **187**.

289. *(fig. 17)*

Segui il capitano fuori dalla torre fino alla barricata. Un cupo rumore, come di tuono in distanza, riempie l'aria: è la cavalleria nemica che si raduna per l'attacco. Nel frattempo sta avanzando la fanteria, con le sue rosse armature luccicanti, e avanti a sé spinge una massa di persone visibilmente in preda al terrore.

"È la gente di Randong!" grida Val. "Quel bastardo di Bakkarshan sta usando quei poveretti come scudo!"

Gli uomini della Guardia Reale sono disposti sulla barricata, con gli archi in pugno e le frecce incoccate. Aspettano soltanto un ordine che Val non se la sente di dare. A un tratto una catapulta nascosta lancia un enorme masso di pietra nera, che esplode in aria e lascia cadere una pioggia di fuoco. Gli uomini di Sommerlund non hanno scampo, e molti bruciano vivi prima che sia possibile intervenire. In quel momento si sente il segnale dell'attacco. La gente di Randong viene spinta da parte e la fanteria si lancia in avanti travolgendo quelli che non riescono a mettersi in salvo.



(fig. 17) La pietra nera esplode, lasciando cadere una pioggia di fuoco.

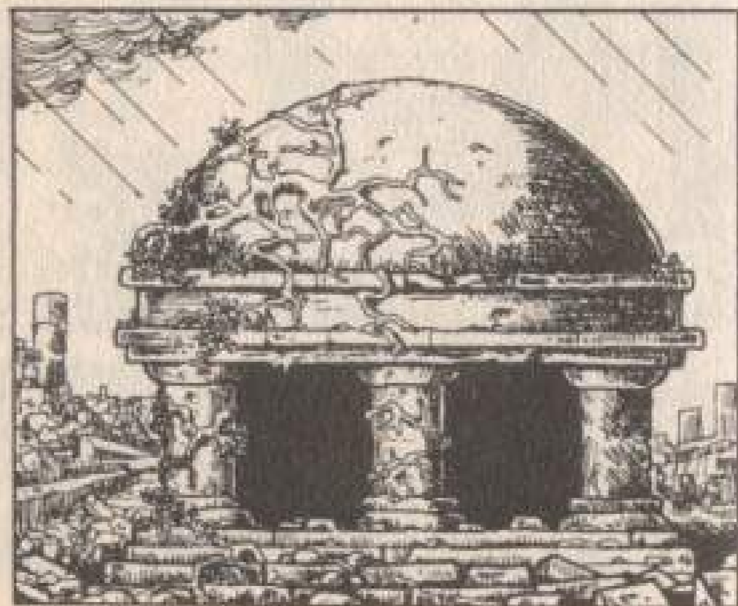
La pioggia di fuoco ha disperso gli uomini di Val, e la barricata è senza difesa. Senti il capitano che grida il tuo nome; ha il mantello e la tunica in fiamme, e sta chiamando aiuto.

Se vuoi aiutarlo, vai al **5**.
Se vuoi riordinare gli uomini prima che il nemico arrivi alla barricata, vai all'**86**.
Se hai raggiunto il grado di Tutore Ramas (cioè sei esperto in otto Arti), vai al **255**.

290.

Dappertutto crescono erbacce e piante rampicanti, ma la gigantesca cupola marmorea si è conservata intatta e può offrire un ottimo riparo contro la tempesta. Mentre scendi da cavallo intravvedi due uomini con delle lunghe vesti nere nascondersi tra le colonne. Gli ordini di venire fuori e di farsi riconoscere, ma quelli non si muovono, né aprono bocca.

Se vuoi ordinare ai tuoi di attaccare gli sconosciuti, vai al **44**.



Se vuoi tentare di prenderli vivi, vai al **102**.
Se vuoi avvicinarti a loro con la mano protesa in segno di amicizia, vai al **78**.

291.

Il passaggio conduce davanti a una porta con delle borchie di ferro. Accostando l'orecchio senti delle voci.

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **172**.
Altrimenti puoi impugnare la tua arma, aprire la porta e andare al **93**.
Oppure puoi tornare sui tuoi passi e prendere il tunnel verso ovest, andando al **55**.

292.

Ancora una volta quest'arma ti salva la vita: il disco si spezza in due contro la lama splendente. Ti allontani dal carro correndo verso un gruppo di alberi, inseguito dalle grida dei nemici.

Se vuoi proseguire verso sud, vai al **123**.
Se vuoi andare verso ovest, vai al **169**.

293.

Segui il sentiero che si snoda tra le colline alberate, e ben presto noti delle impronte recenti di cavallo sul terreno morbido.

Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **18**.
Altrimenti vai al **150**.

294.

Il carrello si ferma sotto la gru, e gli uomini vengono ricondotti dentro la miniera. Aspetti per più di un'ora, finché in giro non c'è nessuno, poi

salti giù dal carrello e torni indietro lungo le rotaie. Da una parte c'è una fitta boscaglia, mentre dall'altra si apre lo strapiombo di una cava. Corri a nasconderti tra gli alberi, pensando che lo sconosciuto voleva effettivamente aiutarti, e prosegui verso Randong.

Vai al **200.**

295.

"Avanti! Per Sommerlund!" gridi, mentre il muro di scudi comincia a cedere. Rispondendo al tuo grido i Ranger si lanciano all'attacco, e ben presto hanno ragione del nemico. I predoni lasciano cadere gli scudi e fuggono nella tempesta. Raduni gli uomini e ti dirigi verso le stalle, ma quando vedi che le porte sono aperte cominci a temere il peggio.

Vai al **345.**

296.

Se hai la Spada del Sole, vai al **122.**

Se hai una boccetta di Acqua Miracolosa, vai al **283.**

Altrimenti, vai al **274.**

297.

Verso mezzogiorno sei costretto a fare una sosta. Siete in cima a un'altura da cui la strada inizia una lunga discesa verso un largo ponte di legno, sotto cui scorrono le nere acque del fiume Rand. Sulla sponda opposta ci sono i resti carbonizzati di una locanda, con accanto le sagome inconfondibili di predoni a cavallo. All'imboccatura del ponte c'è un cartello:

RANDONG - 20 KM

Sarebbe un suicidio tentare di attraversare il ponte: i predoni sono armati con pesanti balestre.

Se vuoi cercare di attraversare il fiume più a monte, vai al **113.**

Se vuoi cercare di attraversarlo più a valle, vai al **252.**

298.

Improvvisamente i mostri, che si contorcevano sotto i tuoi colpi, svaniscono nel nulla. Scuoti la testa incredulo, ti guardi intorno, ma delle creature non è rimasta traccia. Evidentemente le spore di quei funghi ti hanno causato un'allucinazione: i mostri esistevano solo nella tua mente. Purtroppo i punti di Resistenza persi non possono essere recuperati, perché nella foga del combattimento ti sei ferito da solo. Rinfoderi la tua arma e ti allontani prima possibile.

Vai al **185.**

299.

Disponi gli uomini uno a fianco all'altro davanti all'ingresso della miniera. I loro scudi formano



una barriera contro le frecce che piovono da ogni parte. Uscendo dagli alberi i banditi gettano via gli archi e impugnano delle spade ricurve. Alcuni sembrano esitare, ma il loro capo li spinge avanti senza tanti complimenti; è un brutto ceffo, e indossa una pesante corazza d'ottone. Lo scontro è durissimo, e i fendenti calano da ogni parte, ma i Ranger resistono a tutti gli attacchi.

I predoni si ritirano lasciando sul terreno una dozzina dei loro, mentre nessuno dei tuoi è caduto. Ma hai appena il tempo di asciugarti la fronte che il capo dei nemici, roteando l'ascia, si apre un varco tra gli scudi e si lancia su di te. Non puoi evitarlo, e devi combattere fino alla morte.

Capo dei predoni:
Combattività 19 Resistenza 29

Se vinci, vai al **121.**

300.

Un urlo di terrore si spande nell'aria. Il cecchino cade a terra con uno dei cani che lo azzanna alla gola, ma ben presto ne arrivano altri, attratti dal rumore della lotta, e il tuo sfortunato nemico è sbranato e fatto a pezzi.

Dalla barricata qualcuno sta correndo verso di te, con lo scudo in una mano e un lungo arco nell'altra: è il capitano Val. Ti raggiunge ormai senza fiato, ed estrae una freccia dalla faretra. I cani da combattimento hanno finito con il cecchino e stanno cercando nuove vittime, ma trovano pane per i loro denti: uno dopo l'altro cadono sotto la mira implacabile del capitano delle Guardie Reali.

Val ti prende per un braccio e ti carica in spalla senza alcuno sforzo. Sotto una pioggia di frecce ti trasporta fino alla barricata, dove un carro viene spostato per lasciarvi passare. Il capitano è duramente provato, barcolla, e i suoi uomini lo sostengono prima che cada.

Vai al **341.**

301.

La strada continua lungo una stalla con un grande recinto; dentro ci sono molti cavalli sellati.

Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al **106.**
Altrimenti, vai al **236.**

302.

Il baule non sembra chiuso a chiave, ma visto il modo in cui hai appena perso i tuoi uomini decidi di non correre rischi. Stando bene a distanza cerchi di sollevare il coperchio con la punta della spada. Resti col fiato sospeso, ma non succede niente. Lo sconosciuto abitatore di questa stanza dev'essere convinto che la trappola nel corridoio sia sufficiente per scoraggiare qualsiasi malintenzionato: il baule infatti contiene un ricco bottino. Ci sono piatti e coppe d'oro tempestate di gemme, collane di turchesi, perle, statuette di giada. Ti vien voglia di prendere qualcosa, ma sono oggetti molto pesanti e di scarsa utilità. Poi però, in fondo al baule, vedi un borsellino di morbida pelle che riconosci subito: è un sacchetto da erborista.

Dentro ci sono:

2 Pozioni di Vigorilla - Ciascuna fa recuperare quattro punti di Resistenza.

continua

1 Pozione di Alether - Aumenta di 2 punti la tua Combattività per un combattimento.
1 Boccetta di Acqua Miracolosa.

Se vuoi tenere qualcosa segnalo sul Registro di Guerra.

Vai ad esaminare l'altra porta, andando al **131**.

303.

Hai picchiato violentemente con le mani e le ginocchia, e perdi due punti di Resistenza, ma sei ancora vivo e appeso alla passerella. Le assi sono a una certa distanza l'una dall'altra, e puoi arrampicarti come su una scaletta. I tuoi inseguitori ti stanno gridando di tutto dall'altra parte dell'abisso, sono bloccati e non potranno continuare la caccia. Facendo un ironico cenno di saluto imbocchi il tunnel verso ovest.

Vai al **348**.

304.

Con un solo colpo tagli il tentacolo e liberi il Ranger, ma subito un altro tentacolo perfora il fondo della barca con uno schianto tremendo.

L'imbarcazione è sollevata in aria e finisci nell'acqua gelida. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **47**.
Da 5 a 9, vai al **234**.

305.

Decidi di tentare il tutto per tutto. Prendi dalla tasca il Medaglione di Onice e ti dirigi con aria decisa verso la pattuglia. Stanno chiacchierando così animatamente che si accorgono di te quando ormai sei a due passi; assumi un'aria molto severa e cominci a urlare che sembrano pescatori e non soldati, e minacci di fare rapporto a Bakkarshan in persona. Davanti al Medaglione di Onice sono impalliditi come cadaveri e scattano sull'attenti; gli dici di andare verso la foresta e ti allontani nella direzione opposta prima che si accorgano di esser stati presi in giro.

Vai al **204**.

306.

Gli uomini spalancano la porta ed entrano di slancio. Dopo un po' esce un Ranger: "È tutto a posto, Signore" dice, e ti fa entrare.

Vai all'**84**.

307.

Tutt'intorno a te, dai bordi della foresta, escono gruppi di predoni spinti avanti dalle urla dei sergenti furibondi perché sei riuscito a fuggire. Mentre intorno piovono le frecce percorri a tutta velocità i primi cento metri, procedendo a zig-zag in modo da non offrire un facile bersaglio. Pensi già che tutto andrà bene quando dal bosco sulla destra esce un branco di cani da combattimento, bestie addestrate a nutrirsi di sangue. Anche se ti mancano solo cinquecento metri a Randong, c'è il rischio che i cani ti raggiungano.

Se vuoi accelerare per tentare di metterti in salvo, vai al **225**.
Se vuoi fermarti a combattere, vai al **36**.

308. *(fig. 18)*

Giri la chiave e apri la porta di ferro. Immediatamente senti un sibilo acuto, come un getto di vapore ad alta pressione. Un mostruoso felino ti balza addosso rovesciandoti a terra: è un Elix. Mentre lotti per liberarti dalle sue fauci, altre belve sbucano dalla porta e attaccano i tuoi uomini. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino all'ultimo.

Elix: Combattività 17 Resistenza 30

Se vinci, vai al **127.**

309.

Segui il tunnel per circa tre ore, poi arrivi in un vasto ambiente dove confluiscono diverse gallerie, a vari livelli, collegate tra loro da larghe rampe di pietra. Quattro piani più in basso ci sono delle squadre di uomini che spingono carrelli pieni di materiale, sorvegliati da soldati con le armature rosse che li incitano a forza di bestemmie e frustate.

Ti trovi al livello più alto, quindi dovrai scendere e imboccare un'altra galleria, però noti che ogni rampa è controllata da uomini armati. All'entrata della galleria più in basso ci sono due guardie, e sembrano ubriache fradice. Devono aver bevuto tanto che forse non ti vedranno passare, e decidi di tentare per di là.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Mimetismo aggiungi 4 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **138.**
Se il totale va da 8 a 13, vai al **244.**



(fig. 18) Senti un sibilo acuto, come un getto di vapore in pressione...

310.

Sei a meno di dieci metri dalla torre quando qualcuno ti fa inciampare con l'asta di una lancia, e cadi in avanti con la faccia nella polvere. Rotoli di fianco e salti in piedi per affrontare il tuo assalitore. È un guerriero con gli occhi neri come carbone, con l'armatura lorda di sangue. Devi combattere fino alla morte.

Guerriero Vassako:
Combattività 18   Resistenza 25

Se vinci, vai al **24.**

311.

Tre dei tuoi ti vengono in aiuto, e in pochi colpi fanno fuori le due dannate belve. Ti guardi intorno per renderti conto della situazione; i soldati resistono, cercando di raggrupparsi nei punti deboli della barricata. Tutt'intorno è una pioggia di lance e frecce, i cavalli in preda al panico scalpitano sul terreno coperto di caduti, e nell'aria si respira l'aspro odore della morte.

I cani sono stati respinti, ma ora sta avanzando la fanteria nemica, protetta da una muraglia di scudi. Alla tua destra un cavaliere sta cercando di saltare la barricata, ma il suo cavallo è ferito e non ce la fa. Il cavaliere viene sbalzato in avanti e cade accanto a te.

Se vuoi attaccarlo, vai al **90.**
Se vuoi incitare i tuoi uomini a respingere la fanteria che avanza, vai al **3.**

312.

Tutt'intorno tra le rovine echeggiano le grida di battaglia e lo strepito delle armi. Questi guerrieri, con solide armature, non sembrano comuni predoni; combattono con una tecnica e una disciplina impensabili tra i fuorilegge sbandati delle Terre Desolate.

Scavalchi il corpo del guerriero e raduni intorno a te un gruppetto di uomini. Il nemico ha circondato i cavalli, e devi agire subito se non vuoi restare appiedato. Con un rapido assalto rompi le linee del nemico e lo metti in fuga, ma quando riesci a recuperare i cavalli vedi che ce ne sono solo undici.

A questo punto la cosa migliore è scegliere dieci Ranger con cui continuare la missione, e rimandare gli altri a Sommerlund per riferire sull'accaduto. Nella livida luce dell'alba salutate i vostri compagni che devono tornare indietro a piedi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 2, vai al **120.**
Da 3 a 9, vai al **51.**

313.

Accosti le mani al braccio del Ranger e riesci a risistemare le ossa fratturate, poi lo leghi ben stretto con delle bende improvvisate. L'altro è riuscito a liberarsi il piede e ha tagliato ancora due tentacoli che si erano aggrappati al bordo della barca. Ora ha preso i remi e sta tentando di remare verso la riva, ma improvvisamente si sente uno schianto tremendo.

Vai al **96.**

314.

La foresta è pattugliata dai predoni, ma i turni di guardia non sono molto rispettati e riesci a passare approfittando dell'oscurità. Ad un certo punto ti imbatti in una piccola capanna di legno nascosta tra gli alberi. Dalla finestra filtra la luce di una candela, e la porta è aperta.

Se vuoi entrare, vai al **53.**
Se preferisci proseguire, vai al **258.**



315.

Alla luce ancora incerta della Torcia vedi che il tunnel è rinforzato con un sistema di travi e puntelli. Le pareti sono umide e un rivolo di acqua ferruginosa scorre sul pavimento. Più avanti c'è un bivio.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **269.**
Se vuoi andare a destra, vai al **145.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **48.**

316.

Siete al centro della corrente quando uno degli uomini scivola ed è trascinato via dalle acque. Le sue grida disperate mettono in allarme i predoni: improvvisamente un guerriero compare al di sopra del masso dietro cui sei nascosto, e cerca di colpirti con la lancia. Durante questo combattimento devi togliere due punti dalla tua Combattività perché sei in condizione di svantaggio: il predone è più in alto, mentre tu devi tenerti in piedi sul fondo scivoloso del fiume.

Predone: Combattività 16 Resistenza 26

Puoi evitare il combattimento quando vuoi tuffandoti nelle acque del fiume Rand, andando al **31.**
Se vinci, vai al **146.**

317.

Ti concentri su uno spuntone di roccia friabile che sporge sopra il precipizio, in un angolo della caverna. In pochi secondi la roccia si sbriciola e lo spuntone precipita nell'abisso. Attratta dal rumore la guardia si allontana dalla passerella e tu ne approfitti per correre dall'altra parte e sparire nel tunnel.

Vai al **348.**

318. *(fig. 19)*

Oren Vanalund è il quindicesimo barone di Randong, un nobile guerriero di sangue reale, quinto nell'ordine di successione al trono di Sommerlund. Quest'uomo, che un tempo è stato un condottiero orgoglioso e potente, giace ora sul freddo pavimento della sua stanza, con gli occhi in lacrime e gemendo come un cane bastonato.

"Ha perso tutto ciò che aveva" ti bisbiglia Val. "Bakkarshan ha distrutto le sue terre, il suo castello, la sua città, la sua stessa famiglia. I suoi figli sono morti, e la sua unica figlia è prigioniera di quel dannato bandito. Temo che abbia perso il senno".

L'uomo alza la sua faccia sconvolta, e dalle sue labbra senti uscire come in un ossessionante ritornello, dei versi misteriosi.

> ... e se a morir sarà una principessa
> risorgeranno dell'abisso i morti...

Se possiedi una Pergamena, va al **279**.
Altrimenti, vai al **57**.

319.

Il cibo è squisito. Mangi a sazietà e ti prepari per un buon sonno ristoratore. All'alba salutate la compagnia e continuate verso Randong. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **25**.
Da 5 a 9, vai al **171**.

320.

I due sono colti di sorpresa. Hanno appena il tempo di metter mano alle spade che si ritrovano a terra immobilizzati. "Dobbiamo eliminarli?" chiede uno dei tuoi. "No" rispondi. "Legateli piuttosto, potranno esserci utili".

Se vuoi perquisirli, vai al **268**.
Se vuoi interrogarli, vai al **76**.



(fig. 19) "Ha perso tutto... terre, castelli, la sua stessa famiglia..."

321.

L'orrenda creatura si spegne con un rantolo terrificante, mentre il suo corpo continua a contrarsi per diversi minuti. Non c'è traccia dei tuoi uomini, sono tutti spariti nelle fauci del mostro. Con la nausea che ti sale alla gola, fuggi da questo luogo di morte.

Vai al **309.**

322.

Spegnendo la Torcia ti rannicchi sul pavimento e cadi in un sonno profondo. Ti svegli dopo molte ore, sei di nuovo in forma e recuperi due punti di Resistenza.

Riaccendi la Torcia e vedi che la baracca è piena di attrezzi da minatore; ci sono picconi, badili e carriole. Se vuoi prendere un Piccone o un Badile segnali tra gli oggetti dello Zaino, ma ricorda che a causa delle loro dimensioni occupano doppio spazio.

Da qui partono due tunnel, uno verso ovest, l'altro verso sud.

Se vuoi andare a ovest, vai al **54.**
Se vuoi andare a sud, vai al **129.**

323.

Scocchi la freccia e colpisci il capo dei nemici alla spalla. Il suo grido di dolore sovrasta il rumore della battaglia, ma benché ferito continua a incitare i suoi. Fai per prendere un'altra freccia ma vedi che la faretra è ormai vuota. Due Vassaki sono scesi da cavallo e stanno venendo verso di te. Getti via l'arco e corri verso un grande barile d'acqua, sul quale c'è un massiccio sergente di Sommerlund che con la sua mira micidiale sta aprendo larghi vuoti nelle file del nemico. "Uccidi il loro capo!" gridi, e quello con un movimento rapido e sciolto scocca una freccia contro l'ufficiale ferito. Colpito in fronte, scivola di sella con un ultimo lampo di rabbia negli occhi.

Vai al **148.**

324.

Hai fame, e prima di dormire devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Hai dormito appena un paio d'ore quando vieni svegliato dai rintocchi di una campana.

"I predoni!" sta gridando il taverniere. "Sono entrati nella stalla!"

Se non agisci subito rischi di perdere tutti i cavalli. Il taverniere ti dice che per raggiungere la stalla hai due possibilità: o uscire dalla porta e girare dietro alla locanda, oppure salire al piano di sopra e dall'abbaino saltare sul tetto della stalla.

Se vuoi uscire dalla porta, vai al **114.**
Se vuoi saltare sul tetto della stalla, vai al **196.**

325.

Finalmente sei davanti a Bakkarshan, il nobile di Vassagonia che ha rinnegato la sua terra. È un guerriero formidabile, dotato di una grande forza di volontà e immune allo Psicolaser. Sarà un combattimento all'ultimo sangue.

Bakkarshan: Combattività 25 Resistenza 29

Se vinci, vai al **350.**

326.

Evidentemente sei entrato in un settore abbandonato delle miniere di Maaken. Per secoli e secoli questi terreni, ricchi di gemme e metalli, hanno rappresentato un miraggio e una maledizione per chi vi giungeva in cerca di fortuna. Alcuni hanno trovato più di quanto avessero mai immaginato, altri hanno perduto anche la vita nel gelido labirinto di gallerie.

Se riesci a raggiungere uno dei rami principali della miniera potrai arrivare fino a Randong, quindi imbocchi il tunnel verso sud.

Vai al **101**.

327.

Estrai la spada e la porgi al capitano. Quando la vede, sul suo viso si dipinge un'espressione di piacevole sorpresa. "Avevo perso la speranza di recuperare la mia lama; è un buon auspicio per la battaglia".

Vai al **289**.

328.

Arrivato sulla sommità dell'altura ti si presenta una macabra visione. Nella valletta sono sparsi i resti di uomini e cavalli, e tra il verde dell'erba biancheggiano qua e là teschi e carcasse. Gli uomini riconoscono le bianche uniformi strappate di quelli che una volta erano valorosi soldati della Guardia Reale. Ci dev'essere stata una dura battaglia, a giudicare dal numero dei predoni che giacciono accanto a loro. Quaranta cavalleggeri, quasi la metà della compagnia che aveva lasciato



Holmgard un mese fa, vengono pietosamente seppelliti dai tuoi uomini. Mentre vi allontanate, ti consola solo il fatto che tra i caduti non hai visto le spoglie del capitano Val.

Vai al **120**.

329.

L'acqua ti entra dappertutto, e non riesci a prendere fiato; non vedi più nulla, e finisci contro un masso che si erge in mezzo alla corrente. Sbatti la testa contro la roccia e perdi i sensi, sprofondando nell'acqua turbinosa.

La tua missione si è conclusa tragicamente.

330.

Alle prime luci dell'alba entrate nella valle. La strada è immersa nella nebbia, e tutt'intorno la fitta boscaglia incombe sulla strada, stretta tra due muri di vegetazione. Dopo un po' trovate i resti di un carro incendiato ai bordi della strada, e più avanti si vede un sentiero che va verso est.

Se vuoi ispezionare il carro, vai al **38**.

continua

Se preferisci continuare sulla strada, vai al **175**.

Se vuoi prendere il sentiero che sale tra le colline, vai al **293**.

331.

Seminascosto dalla vegetazione trovi il pozzo di una miniera che scende in verticale nel fianco della collina. I tuoi uomini liberano l'imboccatura dagli sterpi e vedete una scaletta che scende nell'oscurità; probabilmente si tratta di una delle uscite di emergenza delle miniere di Maaken, un vero e proprio labirinto di gallerie che si estende sotto queste colline. Se riesci a raggiungere uno dei rami principali ti sarà facile arrivare a Randong senza venir avvistato. Ti affacci sull'orlo e senti un terribile odore di umidità e marciume; decidi di far scendere il tuo uomo meno pesante per controllare se la scaletta regge ancora. Pare che sia tutto a posto, perché dopo un po' di tempo lo senti dal basso gridare di aver trovato una galleria; quindi scendete tutti.

La galleria conduce in un ambiente di forma ovale, con il pavimento coperto da un liquido scivoloso.

Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al **41**.

Altrimenti cerca una via d'uscita andando al **276**.

332.

I carri sono immersi nell'oscurità, ma il tuo intuito ti rivela il nascondiglio dell'attore. Sali per la scaletta sul retro di un grande carrozzone, apri la porta ed entri con l'arma in pugno. .

Vai al **222**.

333.

Il cavaliere ti sta caricando al galoppo; riesci a sostenere solamente *uno* scontro, poi sfreccia via.

Vassako: Combattività 20 Resistenza 28

Se in questo scontro perdi più punti di Resistenza di lui, vai al **209**.

Se ne perde di più lui, vai al **220**.

Se perdete lo stesso numero di punti, vai al **344**.

334.

Come tocchi la superficie dell'acqua l'arma ti sfugge di mano, e mentre sprofondi senti con orrore i viscidi tentacoli chiudersi sul tuo corpo. Invano tenti di resistere alla morsa che si stringe sempre di più: a indicare la tua liquida tomba resta solo qualche bolla d'aria e il mantello che galleggia in superficie.

335.

Il tunnel sbocca in un'ampia caverna tagliata in due da una voragine. Un guerriero dalla pelle olivastra, con indosso una vecchia armatura di cuoio, è di guardia all'imboccatura di una passerella che porta oltre l'abisso. Sta intagliando un blocchetto di legno, e brontola tra sé e sé che



tutti gli danno da fare sempre i lavori più noiosi. Al di là della passerella, sulla parete ovest, si apre un tunnel che scompare nell'oscurità; per raggiungerlo devi evitare la guardia e oltrepassare il ponticello.

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **35**.
Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al **317**.
Se non possiedi nessuna di queste due Arti, devi attaccare la guardia. Vai al **147**.

336.

La mira è giusta, ma la freccia rimbalza sulla corazza metallica. Senza scomporsi il cavaliere lancia il giavellotto e il soldato rimane a terra trafitto. Stai per prendere un'altra freccia quando nel cielo vedi una sagoma scura: sta scendendo in picchiata per atterrare sul tetto della torre di guardia. Getti via l'arco e sfoderi la tua arma prima di correre su per le scale a vedere di cosa si tratta.

Vai al **223**.

337.

Anche se c'erano dei contrassegni, sono stati cancellati dal fuoco; eppure non hai dubbi, è un carro da trasporto dell'esercito di Sommerlund, uno dei tre che seguivano la spedizione del capitano Val. Quando sei sicuro di aver esaminato tutti gli indizi, ti rimetti in sella e riprendete il cammino verso sud.

Vai al **297**.

338.

Hai una faccia di bronzo eccezionale. Le guardie ascoltano la parola d'ordine e ti fanno entrare nella cripta. La porta viene chiusa dietro di te, e ti trovi in un ampio corridoio, illuminato da torce, in direzione est.

Vai al **235**.

339.

Gli sconosciuti sembrano inoffensivi, ma ad ogni buon conto li metti sotto sorveglianza. Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Dopo di che ti metti a dormire.

Vai al **233**.

340.

A causa della mancanza di ossigeno ti gira la testa e ti senti le gambe pesanti. Perdi due punti di Resistenza.

Vai al **32**.

341.

Apri gli occhi e ti ritrovi attorniato da facce smunte e pallide. Un soldato ti sta tenendo la gamba, mentre un altro ti estrae la freccia conficcata nella coscia. "Sei fortunato, nobile Ramas!" ti dice, mentre applica delle foglie di Vigorilla sulla ferita e ti benda strettamente. "La ferita è pulita e non hai perso molto sangue".

Perdi quattro punti di Resistenza, ma grazie all'abilità del soldato hai evitato l'infezione. Insieme al capitano Val vieni trasportato dentro la torre.

Vai al **116**.



(fig. 20) Il Ranger viene trascinato nell'acqua che ribolle.

342.

Precipiti nel buio a testa in giù, e stringi i denti per non pensare al momento dell'impatto con la roccia sottostante. Ma invece della pietra tocchi la superficie di un fiume sotterraneo, e sprofondi nell'acqua gelida. Sei talmente contento di essere ancora vivo che apri la bocca per gridare, ma i polmoni ti si riempiono d'acqua. Ti trovi in difficoltà, anche perché il peso dello Zaino ti sta trascinando sempre più giù; devi liberartene o rischi di annegare. Quando torni alla superficie ti metti a nuotare verso un banco di ghiaia; ti trascini all'asciutto e resti là, esausto.

Hai perso lo Zaino con tutto quello che conteneva, ma sei ancora vivo e relativamente in buone condizioni.

Segna la perdita sul Registro di Guerra e vai al **219.**

343. *(fig. 20)*

Siete al centro del fiume sotterraneo quando l'acqua scura comincia a ribollire. Ti aggrappi al bordo della barca e inciti gli uomini a remare a tutta forza; le onde rischiano di far capovolgere l'imbarcazione troppo carica. Improvvisamente dall'acqua si solleva un enorme tentacolo verdastro, che si abbatte sulla barca avvolgendosi intorno a due dei tuoi uomini. Prima che tu abbia il tempo di reagire sono scomparsi nell'oscurità, mentre un altro tentacolo rischia di farti perdere l'equilibrio. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se a questo punto hai almeno venti punti di Resistenza aggiungi 3 al numero che esce; se

invece ne hai dodici o meno, togli 2 dal numero che esce.

Se il totale va da −2 a 6, vai al **194**.
Se va da 7 a 12, vai al **61**.

344.

Nello scontro la sua lancia si è spezzata. Il cavaliere si gira e ti viene addosso impugnando un'enorme scimitarra. Il malefico sogghigno che si dipinge sul suo volto mette in mostra due file di denti neri.

Se hai già raggiunto il grado di Aspirante o più, vai al **111**.
Se non hai ancora questo livello di addestramento, vai al **43**.

345.

Nella stalla sono rimasti solo undici cavalli; gli altri sono stati portati via dai predoni. Decidi di prendere con te dieci volontari, mentre gli altri dovranno tornare a piedi a Sommerlund. All'alba vi separate, e mentre loro si incamminano verso nord, con la tua esile scorta riprendi la strada per Randong. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 6, vai al **51**.
Da 7 a 9, vai al **120**.

346.

Sali per cinque minuti su per le scale a chiocciola earrivi a un tunnel che va verso sud. Dopo neanche un centinaio di metri noti sulla sinistra una leva che sporge in alto dalla parete. In distanza senti il rumore di una pattuglia che sta avanzando verso di te. Senza pensarci due volte azioni la leva, e un pannello scorre di lato rivelando un passaggio segreto. Entri rapidamente per evitare le guardie. Quando senti che si sono allontanate cerchi di riaprire il pannello, ma da dentro è impossibile; non ti resta che seguire questo passaggio segreto.

Vai al **335**.

347.

Sei in fondo alla scaletta quando la botola si chiude di schianto, e senti il rumore di un catenaccio. Cominci a picchiare con tutte le tue forze cercando di aprirla, ma i tuoi misteriosi carcerieri vi hanno appoggiato sopra una cassa molto pesante e restano lì di guardia. Dopo quattro giorni la botola si apre, ma la mano che fa scorrere il catenaccio è quella di un morto vivente.

Qui finisce la tua avventura.

348.

Dopo una cinquantina di metri vedi una leva sulla parete del tunnel. Il tuo istinto ti mette in guardia, ed esamini il terreno intorno per vedere che non ci sia qualche trabocchetto. Sembra che sia tutto a posto, ma alzando casualmente gli occhi vedi nel soffitto una fessura, entro cui distingui le punte di una pesante inferriata.

Tiri la leva e l'inferriata scende di colpo bloccando il passaggio dietro di te. Per maggior

sicurezza spezzi la leva prima di continuare il cammino.

Vai al **185.**

349.

A giudicare dal pavimento molto consumato e dalle condizioni di efficienza dei carrelli, questa galleria fa parte di un settore della miniera ancora in attività. Dal tunnel a ovest spira un po' d'aria, tiepida e profumata; devi essere vicino alla superficie.

Randong dovrebbe trovarsi a ovest, proprio nella direzione in cui porta il tunnel con le rotaie. Esci dal nascondiglio, attraversi silenzioso la galleria e imbocchi il tunnel camminando lungo le rotaie.

Vai al **55.**

350. *(fig. 21)*

Nel momento in cui si spegne la vita di Bakkarshan il sibilo del vento si fa più acuto e intenso, come uno straziante lamento di morte. Senti la maligna presenza dello spirito di Vashna che ti avvolge in un gelido abbraccio, ma senti anche che l'antico Signore dei Signori delle Tenebre non può nulla contro di te. Il sacrificio è stato scongiurato, e Vashna è condannato al rimpianto di ciò che avrebbe potuto essere e non è.

Sul pavimento c'è ancora il suo Pugnale. Lo raccogli e lo infili nella cintura (è un Oggetto Speciale), e nello stesso momento la fiamma vacilla e muore.

Finché resterai in possesso di quest'arma infernale, Vashna e il suo esercito saranno prigionieri della Voragine della Morte.

Sollevi Miranda dall'altare e la porti in braccio fuori da quel luogo maledetto: tra i raggi della luna che illumina le rovine del tempio ti appare uno spettacolo incredibile. I guerrieri di Bakkarshan stanno fuggendo in tutte le direzioni inseguiti da drappelli di soldati a cavallo, che portano sulle tuniche immacolate il simbolo del sole splendente: è l'esercito di Sommerlund guidato da re Ulnar in persona. Raccolti intorno a te, gli uomini della tua terra inneggiano al tuo valore e al tuo coraggio, sovrastando con il loro entusiasmo la lugubre eco dell'abisso; ancora una volta ti sei dimostrato un vero cavaliere Ramas. Affidi la tenera Miranda all'abbraccio di suo padre, e lo sguardo di lui vale più di mille parole.

Hai portato a termine con successo la tua missione, ma le avventure di Lupo Solitario non sono ancora finite. Una nuova appassionante sfida ti attende, e nuovi pericolosi nemici stanno proiettando le loro

Ombre sulla sabbia

(fig. 21) Gli uomini di Bakkarshan stanno fuggendo inseguiti dai soldati di Sommerlund.

TABELLA DEL DESTINO

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramas.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

	−11 o meno	−10/ −9	−8/ −7	−6/ −5	−4/ −3	−2/ −1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N −0	N −0	N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9
	LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS −5	LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3
2	N −0	N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10
	LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2
3	N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2
4	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2
5	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14
	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1
6	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16
	LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1
7	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18
	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0
8	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M
	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0
9	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	N M
	LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0
0	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	N M	N M
	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO



4

lupo solitario

L'ALTARE DEL SACRIFICIO

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Da più di un mese nessuna notizia di una carovana carica d'oro e di pietre preziose, né di un'intera compagnia di cavalleggeri della Guardia Reale mandata a scoprirne le tracce. Ora tocca a te, Lupo Solitario, svelare il mistero che si cela dietro queste inquietanti scomparse. Dovrai scegliere il percorso più sicuro in un territorio ostile e pericoloso. Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-097-5

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu